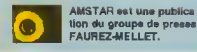

Loriciels
"tant qu'il y
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal + COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura a combattre son éternel ennemi SALAMANDAR
MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser Mais progresser vers quoi ou vers qui! A vous de le découvrir en tentant d éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels
COBRA
loriciels
MISSION
AMSTRAD CASSETTE
AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE TELEVISEE COBRA sur ANTENNE 2 et CANAL +

Decembre Janvier n° 16



AMSTAR est une publication du groupe de presses FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Redactrice en chef
Catherine VIARD
Correspondants
Paris Anne-Marie THOMAZEAU
Marseille Karine ELGHOZI
Lille Abdelkrim SAIFI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Secretariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794 17V
Tél 99 52 98 11 +
Télex SORMHZ 741 042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Ressort
5 rue du Faubourg Montmartre
75009 Paris
Tél 1 47 70 06 71
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95.33

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif) Cassette	Disquette
3D STUDIO	Cobra Soft	–	–
3D ZICON	A.M.S.	–	–
720 DEGRES	US Gold	95	145
ANGLEBALL	M.A.D	31	–
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	Coktel Vision	–	195
BLUEBERRY	Coktel Vision	–	195
CAPTAIN AMERICA	Go !	95	145
COMBAT SCHOOL	Ocean	90	145
CRAZY CARS	Titus	130	160
FORTERESSE	Loriciels	140	198
L'ŒIL DE SET	Ubi Soft	145	190
LA CHOSE DE GROTEMBURG	Ubi Soft	135	175
MAGIC SOUND	H. Bittner	350	395
MICROBALL	Alternative Software	26	–
MOTOS	M.A.D	31	–
OBJECTIF CALCUL C.P	Hatier	–	–
THE ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird	–	–
OXPNAR	Ere Informatique	–	220
PHARAON	Loriciels	140	198
QIN	Ere Informatique	–	220
RAMPARTS	Go !	95	145
RYGAR	US Gold	95	145
SILIPACK	Esat Software	–	–
SUPER SKI	Microïds	150	198

LES BANCS D'ESSAIS PAS ASSEZ CRITIQUES ?

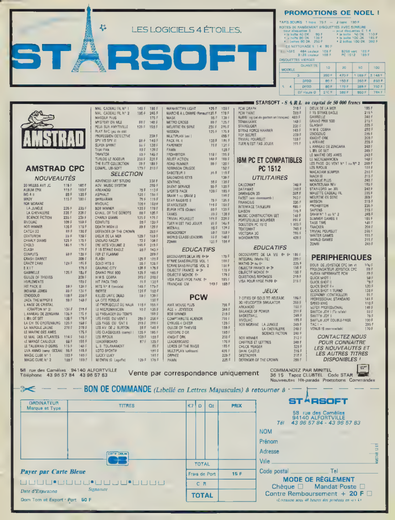
Nous recevons quelques remarques concernant nos bancs d'essais qui ne seraient pas assez critiques. Or, le rédacteur place ses commentaires dans le texte car, en effet, nous nous refusons à "mettre des notes".

MAIS ATTENTION !

Notre sélection se fait en deux temps
– tout d'abord, la rédaction procède à une première élimination ;
– ensuite, les "élus" sont testés et seuls les meilleurs sont conservés.
Cela veut donc tout simplement dire que les logiciels présentés dans cette revue sont parmi les meilleurs !

Catherine VIARD

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.
STARSOFT
PROMOTIONS DE NOEL !
TAPIS SOURIS 1 tapis 75 F — 2 tapis 130 F
BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE
DISQUETTES VIERGES
QUANTITE 10 20 50 100
MODELE
3 250 F 470 F 1 059 F 2 149 F
DFDD 80 F 150 F 350 F 650 F
DFDD 80 F 170 F 389 F 750 F
DF Haute D 210 F 399 F 950 F 799 F
STARSOFT - S A R L au capital de 50 000 francs
AMSTRAD
AMSTRAD CPC
NOUVEAUTÉS
20 MILLES AVT JC 115 F 145 F
ALBUM EPIX 119 F 169 F
BIROY 115 F 180 F
BOB MORANE
LA JUNGLE 235 F 239 F
LA CHEVALERIE 235 F 239 F
SCIENCE FICTION 235 F 239 F
BIVOUAC 109 F 169 F
BOB WINNER 136 F 179 F
CATCH 23 88 F 138 F
CENTURION 99 F 139 F
CHARLY DIAMS 125 F 175 F
CHOLO 145 F 175 F
CLASH 175 F
CONFLITS 69 F 139 F
CRASH GARRET 209 F
CRAZY CARS 129 F 165 F
E X I T 175 F
GABRIELLE 125 F 185 F
GUILDE OF THIEVES 209 F
HURLEMENTS 189 F
HIT PACK II 98 F 138 F
INDIANA JONES 89 F 139 F
IZNOGOUD 189 F 239 F
JACK THE RIPPER II 98 F 140 F
L ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N° 2) 136 F 219 F
L ANNEAU DE ZENGARA 136 F 175 F
L ŒIL DE SET 135 F 175 F
LA CH DE GROTENBURG 125 F 168 F
LA MARQUE JAUNE 279 F 279 F
LE MAITRE DES AMES 175 F
LE MAL DES ATLANTES 114 F 145 F
LE MANGE CAILLOUX 99 F 155 F
LE TALISMAN D OSIRIS 115 F 140 F
MAGIC CUBE N° 1 189 F 189 F
MAGIC CUBE N° 2 189 F 189 F
MAL CADEAU FIL N° 1 149 F 195 F
MAL CADEAU FIL N° 2 195 F 245 F
MASQUE PLUS 175 F
MYSTERY ON NILE 88 F 148 F
PEUR SUR AMYTIVILLE 125 F 159 F
PROFESSION DETECTIVE 239 F
SPY VS SPY II 88 F 140 F
SUPER SPRINT 138 F
THAI PAN 139 F
TRANTOR 145 F
TURLOG LE RODEUR 239 F
THE ELITE COLLECTION 188 F
COMPIL. UBI-SOFT 179 F 219 F
SELECTION
ADVENCED ART STUDIO 238 F
ADV MUSIC SYSTEM 289 F
ARKANOID 79 F 113 F
ASPHALT
BARBARIAN 79 F 119 F
BIVOUAC 109 F 169 F
BOB WINNER 135 F 179 F
CHALL. OF THE GOBOTS 135 F
CHARLY DIAMS 125 F 175 F
CONFLITS 139 F
DEATH WISH II 89 F 128 F
DEFENDER OF THE CROWN 263 F
DIEUX DE LA MER 129 F 169 F
ENDURO RACER 73 F 108 F
ERE HITS VOLUME 2 145 F 215 F
F 15 STRIKE EAGLE 143 F
FER ET FLAMME 209 F
FLASH 135 F 189 F
GOLD HITS II 95 F 136 F
GRAPHIC CITY 135 F 179 F
GRAND PRIX 500 135 F 165 F
H M S COBRA 265 F 269 F
HIT PACK TRIO 135 F
INERTIE 125 F 169 F
KILLED UNTIL DEAD 130 F
LA CITE PERDUE 159 F
LE CREPUSCULE DU NAJA 115 F 155 F
LE NECROMANCIEN 135 F
LE PASSAGER DU TEMPS 169 F
LES PASS DU VENT I 256 F
LES PASS DU VENT II 219 F
LES AV DE J BURTON 145 F
LES CLASSIQUES (compil) 135 F 185 F
LES RIPOUX 103 F 159 F
LEADERBOARD 87 F 125 F
L. B. TOURNAMENT 85 F
LOTO SPORTIF
LUCKY LUKY
MANHATTAN LIGHT 125 F 159 F
MARCHE A L OMBRE (Renaud) 135 F 179 F
MASK 130 F
METRO CROSS 125 F
MEURTRE EN SERIE 235 F 295 F
MISSION 125 F 175 F
MULTIPLAN 495 F
PACK HIT II 135 F
PAPERBOY 75 F 135 F
PAWN 139 F
PROHIBITION 119 F 195 F
RELIEF ACTION 149 F 169 F
ROAD RUNNER 129 F
ROBINSON CRUSOE 152 F
SABOTEUR II 119 F
SALOMONS KEYS 139 F
SENTINEL 95 F 139 F
SILENT SERVICE 95 F 139 F
SPORTS PACK 139 F 185 F
SRAM 1 ou SRAM 2 195 F
STAR RAIDERS II 79 F 135 F
STARGLIDER 119 F 168 F
SUPER HITS (Océan) 139 F
TANKS 138 F
TRIVIAL POURSUIT 239 F
TUER N EST PAS JOUER 149 F
WIZBALL 139 F
WONDERBOY 159 F
WORLD CLASS LEADERB 148 F
ZOMBI 159 F
EDUCATIFS
DECOUVERTE DE LA VIE 179 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 1 169 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL 2 159 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e 179 F
OBJECTIF MONDE 179 F
VISA POUR HYDE PARK 165 F
FRANÇAIS CM 149 F 189 F
PCW
AMX MOUSE PLUS 795 F
ACE + JOYSTICK 384 F
BOB WINNER 219 F
COMPTABILITE ALIENOR 799 F
CYRUSS II CHESS 139 F
GUILDE OF THIEVES 199 F
HISTOIRE D OR 199 F
KNIGHT ORK 209 F
LEADERBOARD 176 F
LORDS OF THE RINGS 185 F
MULTIPLAN 495 F
ORPHEE 229 F
PAWN 225 F
PCW GRAPH 319 F
PCW PAINT 289 F
TOMAHAWK 149 F
STARGLIDER 239 F
STRIKE FORCE HARRIER 149 F
TOP SECRET 229 F
TRIVIAL POURSUIT 199 F
TUER N EST PAS JOUER 165 F
IBM PC ET COMPATIBLES
PC 1512
UTILITAIRES
CALCOMAT 748 F
DATAMAT 748 F
DIMENSION 3D
FINANCIUS 335 F
INTERFACE TABLEURS
MUSIC CONSTRUCTION SET 148 F
SOLUTION PC 1512
TEXTOMAT 745 F
VECTORIA 3D
WORDWRITER 439 F
EDUCATIFS
DECOUVERTE DE LA VIE
INTEGRAL (Maths FE) 399 F
MATHS 3e ou 6e 225 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e 198 F
OBJECTIF MONDE 198 F
QUESTIONS REPONSES 219 F
VISA POUR HYDE PARK 215 F
JEUX
7 CITIES OF GOLD TO RELEASE
3D HELICOPTER SIMULATOR
ARKANOID
BALANCE OF POWER
BASKETBALL 245 F
BIVOUAC 185 F
BOB MORANE LA JUNGLE 249 F
LA CHEVALERIE 249 F
SCIENCE FICTION 249 F
BOB WINNER 212 F
CHIFFRES ET LETTRES 249 F
CHUCK YEAGER 329 F
DARK CASTLE 316 F
DESTROYER 215 F
DEFENDER OF THE CROWN 289 F
DIEUX DE LA MER 185 F
F 15 STRIKE EAGLE 215 F
GABRIELLE 249 F
GRAND PRIX 500 215 F
GUNSHIP 225 F
H M S COBRA 289 F
IZNOGOUD 295 F
KNIGHT ORK 209 F
L AFFAIRE 235 F
L ANNEAU DE ZENGARA 249 F
L ŒIL DE SET 249 F
LE MAITRE DES AMES 249 F
LE NECROMANCIEN 149 F
LES PASS DU VENT N° 1 ou N° 2 289 F
LES RIPOUX
MACADAM BUMPER 295 F
MACH III 215 F
MASQUE PLUS 245 F
MONTEZUMA REV
STAR-LORD (en 3D) 249 F
MALETTE CADEAU FIL 295 F
MEURTRE EN SERIE 289 F
MISSION 215 F
PROHIBITION 235 F
SAPIENS 215 F
SRAM N° 1 ou N° 2 245 F
SUMMER GAMES II 165 F
TASS TIME 149 F
TRACKER 209 F
TRIVIAL POURSUIT
WINTER GAMES 155 F
WORLD GAMES 215 F
ZOMBI 249 F
PERIPHERIQUES
PROLONGATEUR JOYSTICK CPC
QUICK SHOT I 59 F
QUICK SHOT II
QUICK SHOT II+ 120 F
QUICK SHOT II TURBO 139 F
ECONOMY (CONTROLLER)
PROFESSIONAL STANDARD 145 F
SPEED KING 119 F
SUPER PROFESSIONAL
SWITCH JOY I 79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE 100 F
VENUS 170 F
CONTACTEZ NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES DISPONIBLES !
58 rue des Camélias 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 43 96 57 83
Vente par correspondance uniquement
COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 Tapez CLUBTEL Code STAR
Nouveautes Hit-parade Promotions Commandes
BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :
ORDINATEUR Marque et Type
TITRES
K7
D
Qt
PRIX
TOTAL
Frais de Port 15 F
C R
TOTAL
carte bleue
CB
Payer par Carte Bleue
Date d'Expiration
Signature
Dom Tom et Export : Port 50 F
STARSOFT
58 rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél 43 96 57 84 - 43 96 57 83
NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Tel
MODE DE RÈGLEMENT
Chèque
Mandat Poste
Contre Remboursement + 20 F



ET TOUS LES LOGICIELS OUTRE-MANCHE

La production de fin d'année étant tellement importante, nous ne vous donnons que les noms des logiciels a paraitre , vous trouverez de toute maniere les bancs d'essais dans les prochains Amstar
- Konami : **Jackal** et **Iron Horse**
- Ocean : **Psycho Soldier** et **Phantom Club**
- Gremlin Graphics : **Basil the great mouse detective, Gary Lineker's footballer of the year, Blood Valley, Mask II** et **Compendium**
- Go ! : **Bravestar** et **Side Arms**
- US Gold : **Gauntlet II** et **Starring Charlie Chaplin**
- Hewson : **Anarchy**

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tel (1) 42 99 17 85
— BUG BYTE, LONDON, tel 01 439 0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél 01 379 6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél (0423) 525325
— CHIP 75011 PARIS, tél (1) 43 57 26 03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON SUR SAONE, tel 85 93 20 01
— COCONUT, 75011 PARIS tel (1) 43 55 63 00
— COKTEL VISION 92100 BOULOGNE, tel (1) 46 04 70 85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR SEINE, tel (1) 47 47 16 00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW tél (44) 291 257 80
— ELITE, diffuse par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY SUR-SEINE, tél (1) 45 21 01 49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tel 42 04 57 30
— FIL 93175 BAGNOLET, tél (1) 48 97 44 44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS SHEFFIELD tel (0742) 753 423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY tél 99 08 90 88
— IGL 35000 RENNES, tel 99 79 03 60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE GRASSE, tél 93 42 57 12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tel 78 03 18 46
— INNELEC 93506 PANTIN CEDEX, tél (1) 48 91 00 44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél (1) 48 59 72 76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON tel (1) 47 52 18 18
— MICROIDS, 92500 RUEIL MALMAISON
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tel 93 42 57 12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél (1) 48 91 00 44
— MIRRORSOFT LONDON tel 01 377 48 37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, tél 93 42 57 12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43 28 22 06
— PSS, COVENTRY, tél (0203) 667 556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tel 76 47 32 51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tel (1) 45 09 21 40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tel 43 39 23 21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, tél 93 42 57 12 ●

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à

AMSTAR
La Haie de Pan
36170 BRUZ

Le programmeur :
Nom ______________ Prénom ______________ Age ______________

Adresse complète ______________

Le programme
Nom ______________

Taille ______________ Périphériques utilisés ______________

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______________, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le . / / à

Signature .

COMPILATIONS

En cette période de fin d'année et plus particulièrement de Noël que diriez-vous de souffler à qui de droit une idée cadeau qui aurait la forme d'une compilation ? Ce n'est pas le choix qui vous manque Ocean, à lui tout seul, propose deux coffrets différents , soit **All star hits n° 2** (Head over Heels, Wizball, Mutants, Tank, Cobra, Army Moves) et **Live Ammo** (Rambo, Green Beret, The Great Escape, Army Moves, Top Gun).

Imagine a préparé un spécial **Arcade hits** d'enfer (Slap Fight, May Max, Arkanoid, Yie ar kung-fu II, Game Over Legend of Kage)

Elite continuant ses bonnes habitudes sort un nouveau **Pak** vol. 2 (Shockway rider, Into the eagle's nest, A C.E , International karate, Batty Lightforce)

Pour les inconditionnels de simulateurs, ne ratez pas **4 ACES** de Digital Integration (Fighter pilot, Ttracer, Tomahawk, Night gunnee)

Epyx vous livre sur un plateau une super compilation avec pas moins de 2 disquettes, **les meilleurs du monde** (Super Cycle, Winter Games, World Games, Mission Impossable).

Enfin, pour terminer Loriciels joue les Pere Noel avec un **coffret cadeau** des plus alléchants (L'aigle d'or, le 5e axe, M G T , Sapiens) en vente au prix de 99 F la K7 ou 149 F la D7

N'oubliez pas non plus **Ere hits II** ou les **mallettes de FIL** dont nous avons parlées dans notre numéro précédent ! .



BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour echange
La valeur de la deuxième colonne le prix de vente des logiciels commandes

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ■
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

1942	22	45
20000 AVANT J C	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
■ 5 STAR GAMES No 3	47	95
50 JEUX	54	108
6 PACK VOL 2	44	89
ACADEMY	42	85
▽ ACE	37	75
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
■ ALBUM DIGITAL	54	109
■ ALBUM EPYX	54	109
■ ALBUM LIVE AMMO	62	125
▽ ALIEN 2	24	49
ALIEN HIGWAY	27	55
● ALIEN US	39	129
AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANNALS OF ROME	52	105
▽ ANTIRIAD	22	45
ARKANOID	44	89
▽ ARMY MOVE	37	75
▽ ASTERIX	34	49
▽ AU REVOIR MONTHY	39	79
AVENGER	22	45
● BACTERIK DREAMS	62	125
BALL BREAKER	40	89
BOLLE DE MATCH	24	49
BALOON CHALLENGE	49	99
BARBARIAN	47	95
BASKET BALL	44	89
BATMAN	24	49
BATTLE OF THE PLANET	24	49
BIG 4	24	49
■ BIG 4 VOL 2	49	99
BILLY LA BANLIEUE	24	49
■ BIVOUAC	54	109
BLACK MAGIC	47	95
BLAGGER	15	35
BOMB JACK 2	37	79
BOULDERDASH 3	39	79
▽ BOUNDER	27	55
BUBBLER	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
▽ CANADAIR	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	64	129
CHALENGE GOBOTS	42	85
CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
CITY SLICKER	24	49
COBRA (loriciel)	64	129
COIN OP CLASSICS	47	95
● COMPUTER HITS 10 No	47	95
CONFLIT	52	105
CONFUZION	24	49
CONVOY RAIDER	47	95
COSA NOSTRA	62	125
CRAFTON ET XUNK	34	69
CRAZY CARS	62	125
CREPUSCULE DU NAJA	57	115
CRYSTAL CASTLE	29	59
CRYSTANN	82	165
● DAMES SCANER	62	125
DAN DARE	27	55
▽ DANGY	24	49
DANGER STREAT	62	125
DARK STAR	22	45
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
DEATHWISH	47	95
DESPOTICK DESIGN	62	125
DEVIL S CROWN	32	65
DOG FIGHT	49	99
DRAGON S LAIR	22	45
DRAGON S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
▽ EAGLE NEST	29	59
▽ EDEN BLUES	19	39
ENDURO RACER	47	95
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
EXOLON	42	89
▽ EXPRESS RIDER	22	45
▽ F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIGHTER PILOT	15	30
FIGHTING WARRIOR	15	30
FINAL MARTIX	47	95
▽ FIRE LORD	29	59
● FIRESCAPE	49	99
FLASH	29	59
FLIGHT PAT 737	15	30
● FOOTBALL FORTUNE	82	165
▽ FORMULA ONE SIMULA	15	30
■ FORTERESSE	64	129
▽ FUTURE KNIGHT	19	39
GALACHIP	22	45
GAME OVER	44	89
■ GAME SET AND MATCH	62	125
▽ GAUNTLET	27	55
GOLD HITS 2	27	55
GOLDEN HITS	27	49
GOLF TROPHEE	57	115
GOLIATH	27	55
GREYFEEL	42	85
HACKER 2	32	65
HANSE	74	145
HARBALL	39	79
HEAD OVER HEELS	44	89
HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
▽ HIJACK	27	55
▽ HIT PACK 2	39	79
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
● IMAGINE ARCADE HITS	54	109
IMPOSSABALL	32	65
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
INDIANA JONES	49	99
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	59	119
INVITATION	64	129
JACK THE NIPPER 2	47	95
● JACKAL	44	89
JAIL BREAK	32	65
K Y A	54	109
KAT TRAP	44	89
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	40	89
KINEKIT	44	89
KNIGHT LORE	15	30
KONAMI S GOLF	22	45
KRACK OUT	44	89
▽ L HERITAGE	37	75
● L ŒIL DE SET	67	135
▽ LAST V8	15	30
LE GESTE D ARTILLAC	67	135
LE NECROMANCIEN	49	99
LE TALISMAN D OSIRIS	59	119
LEADER BOARD	42	85
LES CLASSIQUES	67	135
LES DIEUX DE LA MER	59	119
● LES RIPOUX	54	105
▽ LEVIATHAN	29	59
LIGHT FORCE	32	65
LIVINGSTONE	44	89
LORD OF THE RING	24	49
MAD DOG	69	139
▽ MAGMAX	37	75
MALEFICE ATLANTES	62	125
▽ MANANTHAN 05	54	109
MANDRAGORE	39	79
MANHATAN LIGHT	62	125
▽ MANIC MINER	15	30
▽ MARACAIBO	19	39
MARBLE MADNESS	49	99
MARCHE A L OMBRE	72	145
▽ MARIO BROTHERS	32	65
MARTIANOIDS	42	85
MASK	44	89
MASTER OF THE LAMPS	22	45
● MENACE SUR L ARTIQUE	62	125
MERCENAIRE	37	75
▽ MERCENARY	29	59
▽ METROCROSS	29	59
▽ MIAMI VICE	19	39
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION	64	129
▽ MISSION 2	24	49
● MISSION EN RAFALE	98	195
MONOPOLIC	37	75
MONTHY ON THE RUN	37	75
MOVIE	32	65
▽ MR FREEZE	15	30
MUTANTS	44	89
NEMESIS	37	75
NEMESIS T WARLOCK	44	89
NEXUS	24	49
NOW GAMES 4	40	89
■ OCEAN HITS No 2	54	109
ONE	39	79
PAPERBOY	37	75
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO	47	95
▽ QUARTET	37	79
QUESTON	42	85
RAID	24	49
● RED LED	49	99
RED SCORPION	47	95
▽ RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	42	85
REVOLUTION	27	55
ROAD RUNNER	47	95
▽ ROBBOT	27	55
ROCKET BALL	37	75
ROOM 10	34	69
● RYGAR	49	99
SABOTEUR 2	29	59
SAILING	29	59
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
▽ SCALEXTRIC	42	85
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	37	75
▽ SENTINEL	42	85
SHAOLIN ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
SHOLO	64	129
▽ SHORT CIRCUIT	15	35
SIGMA 7	24	49
SLAP FIGHT	44	89
SOLO A MILLION 2	22	45
SOLO A MILLION 3	22	45
SORCERY	15	30
SPACE HARRIER	29	59
SPORT COMPILATION	74	149
▽ SPY VS SPY 2	39	79
SPY VS SPY 3	49	99
STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDERS 2	44	89
STARFOX	49	95
▽ STARION	24	49
STARQUAKE	47	105
STREAT HAWK	19	39
▽ STRYFE	29	59
SUN STAR	47	95
▽ SUPER HITS	42	85
● SUPERSPRINT	39	79
SUPERSTARS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	49	99
TAI BOXING	34	69
TAI PAN	44	89
TANK	42	85
TENSION	54	109
▽ TENTH FRAME	19	39
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
THE GREAT ESCAPE	22	45
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
▽ THINK	27	55
THOMAHAWK	44	89
● THUNDERCATS	44	89
TOAD RUNNER	24	49
TOP GUN	19	39
■ TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANSAT ONE	44	89
● TRANTOR	47	95
■ TRESORS D US GOLD	54	109
▽ TRIO HIT PACK 3	42	85
TROLLIE WALLYE	22	45
TRON FIRE	44	89
TUER N EST PAS JOUER	49	99
ULZRON 1	57	115
VIRGIN ATLANTIC	40	89
VOLEY BALL	57	115
W CLASS LLAO BOARD	47	95
WARLOCK	47	95
WARLORD	49	99
WERNER	29	59
WIZBALL	44	89
WONDERBOY	47	95
WORLD GAMES	47	95
● X OR	49	99
▽ XARQ	27	55
▽ XEND	37	75
▽ XEVIOUS	19	35
▽ ZOIDS	15	35
ZOMBIE	59	119
ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

20000 AVANT J C	74	149
3 D BOXING	34	69
6 PACK VOL 2	67	135
ACADEMY	74	145
▽ ACE	42	85
ACTIVATOR	57	115
● ALBUM DIGITAL	77	155
● ALBUM EPIX	87	175
● ALBUM LIVE AMMO	75	149
ALIEN HIGWAY	57	115
● ALIEN US	59	119
AMERICA'S CUP	57	115
ARKANOID	42	85
ARMY MOVE	57	115
▽ ASPHALT	42	85
● ASTERIX CHEZ HARAZ	94	189
ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
● BACTERIK DREAMS	77	155
BALL BREAKER	72	145
BALOON CHALENGE	72	145
BARBARIAN	57	115
▽ BASKET BALL	57	115
BATMAN	52	105
▽ BIG 4	52	105
BIG BANG	102	205
● BIVOUAC	89	179
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
● BLUEBERRY	94	189
BOUNDER	59	119
BREAKTHRU	32	65
BUBBLER	72	145
CANADAIR	77	155
CATCH 25	72	145
CENTURION	67	135
▽ CESNA OVER MOSCOU	62	125
CHALENGE GOBOTS	72	149
CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CINE CLAP	62	125
CLASH	82	165
COBRA (loriciel)	89	179
COBRA	57	115
■ COMPUTER HITS 10 VOL	72	145
CONFLIT	67	135
▽ CONVOY RAIDER	54	105
▽ COSA NOSTRA	94	189
CRAZY CARS	99	199
CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
CRYSTAL BLEU	62	129
CRYSTAL CASTLES	64	129
DAKAR MOTO	84	169
● DAMES SCANER	77	155
▽ DAN DARE	44	89
DANDY	49	99
DANGER STEAT	72	145
DEACTIVATOR	67	135
● DEATH OR GEORY	89	169
DEATHCAPE	67	135
DEATVILLE	69	139
DEATWISH	64	129
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	82	165
DOG FIGHT	72	149
DONKEY KONG	62	125
DRAGON S LAIR 2	37	75
● DWARF	74	149
EAGLE NEST	72	149
● ENDURO RACER	57	115
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	85	145
EREBUS	64	129
▽ ETHNOS	72	145
EX FIST FIGHT WARR	47	95
EXOLON	67	135

F15 STRIKE EAGLE	77	155
FAIAL	79	158
FAIRLIGHT	44	88
FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
● FIRESCAPE	74	148
FLASH	84	108
● FOOTBALL FORTUNE	92	188
● FORTERESSE	88	170
● FRANCK	28	159
● FREDDY HARDEST	67	135
FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	37	75
GAME OVER	64	129
GLIDER RIDER	52	106
GLOBE TROTTER	102	205
▽ GOLD HITS 2	47	95
GOLDEN HITS	39	78
GOLF TROPHÉE	89	129
● GREYFEEE	87	135
● GUADALANAL	74	148
● GUILD OF THIEVES (81)	88	170
HACKER	57	115
HANSE	64	108
HARRY ET HARRY	72	148
HAWAI	82	188
● HEAD OVER HEELS	52	105
HISTOIRE D OR	72	195
HYDROFOOL	64	128
IKARI WARRIORS	37	75
● IMAGINE ARCADE HITS	77	155
IMPOSSABALL	52	106
INCANTATION	87	175
INDIANA JONES	88	130
INDOR SPORT	67	138
INERTIE	74	148
INTERNATIONAL KARATE	47	85
INVITATION	87	178
JACK THE NIPPER	58	119
JACK THE NIPPER 2	67	135
● JACKAL	88	188
JAIL BREACK	52	105
JUMP JET	44	88
K.Y.A	92	185
● KINEKIT	82	125
KNIGHT GAMES	47	98
KONAMI COIN OP HITS	44	88
KRACK OUT	87	135
L'ANTRE DE GORK	89	166
● L'ŒIL DE SET	87	175
LA CITE PERDUE	83	185
LE CHEVALIER BLANC	72	148
LE MAITRE DES ÂMES	84	188
LE NECROMANCIEN	72	148
LE PASSAGER TEMPS	84	188
LE TALISMAN D OSIRIS	74	148
▽ LEADER BOARD	58	119
LEGENDE	72	145
LES ANNALES DE ROME	88	139
LES CLASSIQUES	94	188
LES DIEUX DE LA MER	92	188
● LES RIPOUX	89	179
LEVIATHAN	58	119
▽ LIVINGSTONE	64	128
LOTO SPORTIF 1N2	122	248
▽ M'ENEM	64	129
▽ MAD DOG	57	115
MAX MAX	73	148
MALÉFICE DES ATLANT	77	158
▽ MANHATAN 95	47	98
MANHATAN LIGHT	78	158
MARCHE A L OMBRE	92	185
MARIO BROTHERS	48	98
● MASK	58	118
MASQUE	64	128
MASQUE	72	145
● MENACE S L ARTIQUE	77	155
MERCENARY	92	188
MERMAID MADNESS	54	108
▽ METROCROSS	82	125
MICROPOOL HITS	72	148
MIROIR ASTRAL	108	218
MISSION	88	178
● MISSION EN RAFALE	122	248
MISSION OMEGA	82	138
MLM 3D	82	168
MONOPOLY	97	195
MONTHY ON THE RUN	64	128
MOVIE	37	75
MUTANTS	74	149
▽ NEMESIS	58	118
NEMESIS T WARLOCK	72	145
▽ NEXUS	32	68
NITROGLICERINE	54	109
● OCEAN HITS No 2	77	158
OPERATION NEMO	77	155
▽ PAPERBOY	58	118
PING PONG	37	75
● PLAYBAC	114	228
PROFANATION	74	148
PSI 5 TRADING CO	68	139
PYRAMIDE D ATLANTIS	48	89
▽ QUARTET	54	106
QUESTOR	67	135
● RED LED	74	149
RELIEF ACTION	67	138
RENEGADE	64	128
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
REVOLUTION	38	28
ROAD RUNNER	67	135
ROBINSON CRUSOE	78	158
ROCKY HORROR SHOW	42	85
RODEO	82	188
ROOM 10	58	118
● RYGAR	88	138
SABOTEUR	83	139
SABOTEUR 2	88	138
SAILING	57	115
SALOMON S KEY	72	145
SAMOURAI TRILOGY	74	149
SARACEN	72	145
▽ SCALEXTRIC	58	119
● SCIENTEX	77	158
SECRET DU TOMBEAU	54	106
SHADIN ROAD	72	148
SHOCKWAY RIDER	64	106
SHOLD	84	168
SHORT CIRCUIT	32	68
▽ SIGMA 7	34	88
SKAAL	88	188
SLAP FIGHT	72	145
SPORT COMPILATION	104	208
SPY VS SPY 3	72	148
STAIRWAY TO HELL	88	130
▽ STAR RAIDERS 2	57	115
STARFOX	58	118
STARQUAKE	88	158
STRYFE	64	129
SUN STAR	88	158
SUPER CYCLE	68	138
▽ SUPER HITS	44	88
● SUPERSPRINT	58	119
SUPERSTAR GAMES 2	72	145
SURVIVOR	68	138
● SYBOR	78	158
TAI BOXING	48	88
TAI PAN	64	128
TANK	64	129
TENSION	67	135
TENTH FRAME	38	78
TERROR OF THE DEEP	72	145
THANATOS	57	115
THE LAST MISSION	88	178
THE PAWN	64	128
THING BOUNCES BACK	64	128
THOMAHAWK	57	115
● THUNDERCATS	68	139
TOAD RUNNER	58	119
TORNADO LOW LEVEL	48	98
TRAILBLAZER	57	115
● TRAITEMENT BZZZ	77	155
● TRANTOR	67	135
● TRESORS D US GOLD	82	155
TRIVIAL PURSUIT	84	169
TUER N EST PAS JOUER	74	149
UCHIMATA	62	125
ULTRON 1	72	145
▽ VOLLEY BALL	67	135
WARLOCK	67	135
WINTER GAME	57	115
▽ WIZBALL	48	98
WONDERBOY	57	115
WORLD GAMES	68	118
● X OR	68	138
XENO	57	115
XEVIOUS	47	95
YIE AR KUNG FU 2	37	78
● ZARXAS	77	155
ZOIDS	38	78
ZYNAPS	67	135

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs. la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange, à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés : vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ________________ PRENOM ________________

ADRESSE ________________

CODE POSTAL ________ VILLE ________________

LOGICIELS ENVOYÉS		VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
TITRE	C	
	TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS			VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
TITRE	C	D	
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ________

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ________ + 15 F

MONTANT TOTAL ________

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

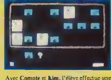
VOTRE MATÉRIEL ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS

OBJECTIF CALCUL C.P.

Educatif

Dans le cadre pédagogique, Hatier nous propose ici un ensemble de programmes qui s'inscrivent directement dans la méthode d'apprentissage des mathématiques décrite dans les ouvrages de la collection Objectif Calcul. Au travers de six logiciels qui s'adressent aux élèves de C.P. mais aussi à ceux de la grande section de maternelle, il est possible d'appréhender le savoir dénombrer, le savoir ordonner et le savoir nommer...



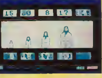
Avec **Compte** et **Kim**, l'élève effectue une activité de dénombrement. Dans le premier il compte le nombre de dessins semblables à l'écran soit avec les yeux, soit par pointage avec le curseur et donne le résultat en faisant tourner un compteur. Kim, quant à lui, peut être considéré comme une activité de perfectionnement car dans ce cas, les dessins ne restent à l'écran que pendant un certain laps de temps.

En ce qui concerne le savoir ordonner, deux autres logiciels sont à la disposition du jeune enfant : **ordre**, comme son nom l'indique, demande de classer des nombres en ordre croissant ; de plus, l'élève peut vérifier visuellement si le classement est bon grâce à des poupées gigognes. Quant à **Algo**, le but est de découvrir un "algorithme" dans une alternance régulière d'objets, de formes et de couleurs variées, disposés en ligne.

Les deux derniers logiciels proposent des aspects différents : **lettres** permet de construire, en assemblant des mots, le nom de nombres connus par leur écriture en chiffres. Quant à **Code** il permet d'opérer des déplacements sur quadrillage par des activités de codages ●

Notre avis :

Objectif calcul CP permet à l'enfant de faire les premiers apprentissages de calcul dans de bonnes conditions grâce à des logiciels clairs, attrayants et souples d'utilisation. De plus, il est possible de sélectionner un degré de difficulté dans chaque section ce qui apporte une possibilité de perfectionnement, aspect à ne pas négliger.



AMSTAR

Informatique AMSTRAD

BANCS D'ESSAIS EXCLUSIFS :
- QIN
- PHARAON
- LA CHOSE DE GROTTEMBURG

LOGICIEL DU MOIS :
ASTERIX CHEZ RAHAZADE

ET TOUJOURS NOTRE CONCOURS PERMANENT

M 2817 - 16 - 14,00 F

3792817014000 00160

MENSUEL - N° 16 - DEC. 87 - JAN. 88



IZNOGOUD
DE GOSCINNY ET TABARY
TABARY
IZNOGOUD, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.
DILAT-LARATH : le fidèle homme de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvais coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défiler à la moindre opportunité.
HAROUN EL POUSSAH, Calife de Bagdad le Magnifique est un homme bon et généreux. Il coule des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.
Autour de Bagdad le Magnifique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, mages et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, laissent entrer avec l'efficacité qui les caractérise.
GRACE A VOUS,
IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE
Délirant : le premier logiciel d'humour et de magie.
IZNOGOUD
THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles
INFOGRAMES – 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE
INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE



10
JEUX SUPER
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE
PLUS DE
20
EPREUVES ETONNANTS
GAME SET AND MATCH
10
HIT GAMES
OVER 20
EXCITING EVENTS
ocean
SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD
ocean

zero" ou "Improper argument". La parade est simple et efficace : au DEBUT du programme on met :

20 ON BREAK GOSUB 64000:ON ERROR GOTO 64000

... .

64000 CALL 0

Mechant ça, hein ?

Et pour un fichier de données en ASCII donc lisible sous CPM par TYPE ? Là encore mettez-le en BIN, cela fait penser qu'il a été sauvegardé par "dumping" d'une zone mémoire, ce qui va en décourager plus d'un .

Autre vas vicelard : vous faites don à un copain de votre cher programme (protégé mais copiable), mais vous n'aimeriez pas qu'il en fasse des copies pour toute la ville On peut faire en sorte que ce programme BASIC ne fonctionne que sur un modele très précis de CPC, le sien évidemment. Après un Reset faites PRINT HIMEM sur le type de micro en question. Par exemple un CPC 464 QWERTY affichera 43903, ou 42619 s'il est équipé d'un lecteur de disquettes. Cette valeur est differente sur les 664 et 6128 Ainsi pour 464 QWERTY + drive DDI-1 .

30 IF HIMEM< >42619 THEN CALL 0

Votre "ami" recevra tellement de réclamations qu'il renoncera a propager votre programme, et il se gardera bien de s'en plaindre à vous. .

```
iteur... AH' AH' AH'"
30290 FOR W=1 TO 5000:NEXT
30300 FOR L=400 TO 1 STEP -1
30310 PLOT 0,L,3:DRAWR 640,0:NEXT:GOSUB
40300
30320 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
30330 INK 3,6:BORDER 1:CLS:PEN 2
30340 LOCATE 1,10:PRINT "Ca va pour cett
e fois mais que je ne t'y"
30350 LOCATE 1,12:PRINT "reprenne plus..
.":PRINT:PRINT:PEN 1
30360 GOSUB 40000
30370 END
40000   son avis
40010 FOR I=1 TO 20
40020 FOR J=200 TO 1 STEP-10
40030 SOUND 2,J,1,12
40040 NEXT:NEXT
40050 RETURN
40100 ' son alerte
40110 FOR I=1 TO 20
40120 SOUND 5,200
40130 SOUND 5,4095,5
40140 SOUND 5,400,5
40150 NEXT
```

```
240 SOUND 1,600,50,15,1,10
250 SOUND 2,700,50,15,1,10
260 FOR W=1 TO 1000:NEXT:NEXT
270 PRINT:PRINT"OK":GOSUB 3000
280 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,26:CLS
290 LOCATE 1,12:PRINT "La surface interi
eure de votre ecran a  ete remarquee com
me etant...":GOSUB 3000
300 PRINT"SALE.":PRINT:PRINT:GOSUB 3000
310 PRINT"Nous effectuons donc un nettoy
age catho-dique intense. Attention ' Ne
restez pasen face de l'ecran ''"
320 GOSUB 3000:GOSUB 3000
330 FOR N=640 TO 0 STEP -1
340 PLOT N,0,2:DRAWR 0,400
350 NEXT
360 PAPER 2:CLS
370 LOCATE 11,12:PRINT "ET VOILA LE TRAV
AIL ''"
380 GOSUB 3000
390 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:PAPER 0:CL
S
400 END
3000 FOR W=1 TO 3000:NEXT:RETURN
```

Pouvoir le surveiller discrètement du coin de l'œil, pour voir au bout de combien de temps il va s'apercevoir qu'il s'est fait piéger, (s'il ne s'en aperçoit pas du tout c'est encore mieux et ça arrive) et de voir aussi sa réaction

Mefiez-vous quand même, il y en a qui comprennent aussi bien l'humour que l'argot chinois du douzième siècle (J'en ai encore fait les frais récemment).

Le listing n° 3 (JOUVENCE) m'a été inspiré par ces charlatans qui proposent des produits miracles pour devenir forts, minces, chevelus etc Celui-là est un testeur-guérisseur pour CPC seniles Si au lieu de le publier dans AMSTAR je l'avais commercialisé en vente par correspondance, j'aurais pu m'offrir le tout nouveau 6128 de luxe d'AMSTRAD (boîtier acajou massif, touches en nacre et moniteur en cristal de Bohème)

Non seulement je me suis bien amusé en le tapant, mais plus encore en le faisant subir à quelques victimes innocentes. Alors pourquoi pas vous ?

A SUIVRE...


TRANTOR
LE DERNIER SOLDAT DE L'ORAGE
SPECTRUM + 3
Disque
AMSTRAD
Cassette Disque
CBM 64/128
Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST
FONCEZ-
DE GO!
Une révolution dans la rapidité
de la qualité et du divertissement
a pris d'assaut la scène du logiciel.
BRAVESTARR
TRANTOR
LE DERNIER
SOLDAT D'ASSAUT
BRAVESTARR
CBM64-128 – Cassette, Disquette
AMSTRAD – Cassette, Disquette
SPECTRUM – Cassette
Le Logiciel de Demain Aujourd


-Y TOUT
Plans de jeu remarquables, action rapide, graphismes éblouissants... Le logiciel de GO! Une frénésie de titres ! Ne soyez pas en retard... Le logiciel de demain est déjà là!
RAMPARTS
CBM 64/128
Cassette, Disque
AMSTRAD
Cassette, Disque
SPECTRUM
Cassette
CAPTAIN AMERICA
CAPTAIN AMERICA™ IN THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN™
CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST
© 1987 Marvel Entertainment Group.
'hui
GO!



EXCEPTIONNELLEMENT OUVERT LE DIMANCHE 20 ET LUNDI 21 DE 10 H 30 A 19 H
ORDIVIDUEL
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE
ORDIVIDUEL
PCW 8512 6610 F
PCW 8256 4750 F
2e lecteur PCW 8256 1080 F
interface RS 232/centronics 880 F
rallonge câble imprim + clav 259 F
rallonge clavier 115 F
housses (clavier + impr + écran) 275 F
filtre écran 360 F
Disquettes vierges
à l'unité 31 F
par 10 275 F
Cassettes vierges C25
les 5 45 F
les 10 80 F
Produits DART
STYLO OPTIQUE
stylo optique (disquette) 395 F
stylo optique (cassette) 355 F
SCANNER GRAPHIQUE
scanner graphique "DART" 750 F
joystick
switch-joy
SUPER PROMOTION NOËL
AMSTRAD
cadeau
1 joystick
4 logiciels
CPC 6128 couleur + imprimante
4495 F
CPC 464 monochrome 1990 F
CPC 464 couleur 2990 F
CPC 6128 monochrome 2990 F
INTERFACE T.V.
2190 F
1590 F
imprimante SEIKOSHA SP 180
imprimante DMP 2000 1850 F
interface RS 232 (Amstrad) 550 F
souris 880 F
1er lecteur de disquettes 1880 F
2e lecteur de disquettes 1580 F
magnétophone (avec câble) 340 F
câble magnéto 50 F
DIGITALISEUR ARA
digitaliseur ARA 850 F
Câble imprimante AMSTRAD
câble imprimante 160 F
Rallonge alimentation + vidéo
adaptateur péritel pour CPC 450 F
NOUVEAU: MODELE AVEC TELECOMMANDE!
interface TV (avec câble) 1490 F
interface TV avec télécommande (avec câble) 1660 F
LOGICIELS CPC
LOGICIELS PCW
COMMENT COMMANDER
NOM
ORDINATEUR
ADRESSE
TÉL
CODE POSTAL
VILLE
Mode de paiement: chèque mandat contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à ORDIVIDUEL, 22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES.
VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84



GRAND CONCOURS

Le Club Travel et notre Groupe de Presse s'associent dans l'opération : CONCOURS MENSUEL. Le Club Travel a été créé il y a près de 20 ans. De nombreuses entreprises nationales font appel à Travel dans le cadre des classes vertes, classes neige (IBM, SNIAS, AEROSPATIALE, MATRA, des banques etc). Travel complète son essor pour le développement d'Agences régionales. Travel entend atteindre la densité d'un réseau national de 150 partenaires pour 1992. Or, 1992 c'est aussi notre objectif ! Autant de raisons qui motivent notre choix.

Chaque mois nous organiserons un concours. Un seul prix variable suivant les périodes de l'année : voyage, stage de voile, de ski, de tennis, de golf, séjour, week-end...

L'informatique c'est bien et se détendre grâce à elle c'est super non !



NOTRE GAGNANT

Pour un jeune de moins de 14 ans :
Vacances scolaires de février 1988 :
Un séjour ski au Plat d'ADET
(chalet de la Ruade).

ou

Même époque de 14 à 17 ans :
Hôtel Serola en Principauté d'Andorre.

ou

Pour un gagnant au dessus de 18 ans :
TUNISIE - Un week-end 3 jours 1/2
en demi-pension à HAMMAMET (hôtel trois étoiles).

Ce concours mensuel est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar. Ne peuvent participer au concours les personnels du groupe et les personnels des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent figurer sur ce bulletin.

ATTENTION !

Si vous avez l'impression que les questions de notre concours sont difficiles ou que seules les personnes possedant les jeux peuvent repondre, **vous n'avez pas raison.**
Alors, je vous donne un petit tuyau : si vous lisez attentivement les bancs d'essais qui se trouvent dans ce numero, vous trouverez toutes les bonnes reponses...
Interessant, non ?

1 - Combien de temps dure l'ultimatum dans Asterix chez Rahazade ?

2 - En quelle annee debute l'aventure de Qin ?

3 - Citez les differentes epreuves de Super Ski :

4 - Comment s'appelle l'héroïne de Forteresse ?

5 - Donnez le nom du maître de jeu dans Oxphar

6 - Combien de petites pyramides devez-vous ramasser dans Pharaon ?

7 - Ou se trouve l'or que recherche Blueberry ?

8 - Quel est le dernier titre de Go ! (pour l'instant) ?

9 - Que rencontrez-vous dans la seconde salle de l'Oeil de Set ?

10 - Indiquez le nombre de bonnes réponses reçues :

Renvoyez cette page a CONCOURS MENSUEL AMSTAR Editions SORACOM BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptee. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire
Dernier délai le 15 janvier 1988

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________ Ville ______________________

Code Postal ______________________ Signature

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE...

Toute l'équipe au complet...

Vous vous souvenez certainement du concours que nous avions organisé dans le n° 13 d'Amstar en collaboration avec Ere Informatique. Nous avions inclus dans ce concours l'élection du "Revendeur du siècle" ; le titre a été remporté, grâce à vous, par Micromania dont les bureaux se trouvent à Châteauneuf-de-Grasse. Nous vous proposons ici de découvrir en quoi consistent leurs activités...

Il faut que vous sachiez que Micromanie a la fonction de détaillant de logiciels en VPC (vente par correspondance) ; tout se passe donc par voie de courrier sauf pour les parisiens qui ont également la possibilité de se rendre dans un des deux magasins qui se trouvent dans la capitale...

LES DEBUTS DE MICROMANIA

Les fêtes de fin d'annee en 1982 ont vu une percée des consoles de jeux Mattel et Atari créant ainsi un véritable boum sur les jeux vidéo ! C'est pourquoi Micromania voyait le jour en février 1983 ; il y avait alors deux personnes pour assurer la VPC... ils sont aujourd'hui une vingtaine ce qui dénote quand même une belle progression !

Pour pouvoir satisfaire la clientèle au maximum, il est nécessaire de leur fournir un catalogue complet qui présente toutes les nouveautés. Cela signifie qu'il faut continuellement être à la recherche de l'information afin de savoir tout ce qui va se passer... avant ! Il faut donc être en contact permanent avec tous les éditeurs et aussi se déplacer dans tous les salons.

IL FAUT ETRE AU SERVICE DU CLIENT

Le catalogue étant constitué, il est très important de posséder une structure très solide pour pouvoir satisfaire rapidement chaque client et faire face avec lucidité au traitement de 100000 commandes dans l'année...
Cette grande organisation nécessaire passe par un équipement informatique très important permettant de donner immédiatement au client des renseignements sur les jeux ainsi que leur date de disponibilité ; par voie de conséquence, une commande pourra être honorée en 48 h...
Pour terminer, sachez que vous avez la possibilité de vous informer sur toutes les nouveautés à venir par la voie du Minitel car Micromania possède également un serveur ! Et pour être totalement à votre service tout au long de ce mois de décembre, ils assurent une permanence téléphonique de 8 h à 20 h jusqu'au 31 décembre... Vous pouvez donc constater que, pour Micromania, chaque client est unique et doit donc être traité comme tel !




IMAGINE'S
ARCADE HITS
ARKANOID
SLAP FIGHT
KUNG-FU
MAG MAX
LEGEND OF KAGE
GAME OVER
DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS
L' INCROYABLE EXPERIENCE
ACTION ET VITESSE
SUCCES DE TAITO
LA SUITE DU
MARTIAUX DE
AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA
VIVEZ
DE PLAISIR MAGIQUE
Imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL 93 42 7145.

BASIC

INITIATION BASIC – niveau 1 – GW BASIC et BASIC Microsoft – H Lilen : le "best seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : style, exemples, commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum. ***CODE R 52 (176 pages) : 125 F***

INITIATION AUX FICHIERS BASIC – J. Bénard : avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft puis celui de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principales causes de perte de temps. ***CODE R 189 (160 pages) : 115 F.***

PASSEPORT POUR BASIC – R. Busch : de ABS à XDRAUW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents BASIC. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de la main. ***CODE R 402 (128 pages) : 45 F.***

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE – Le microprocesseur – P. Melusson : langages, calcul binaire, codages, fonctions logiques, technologie et organisation des microprocesseurs, le MC 6800 de Motorola, les mémoires, circuits et systèmes d'interface, la programmation.
CODE R 407 (160 pages) : 85 F.

INITIATION BASIC – niveau 2 – programmation structurée – D. Crochet et D. Vilain : ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces, dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir les données et les traitements puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.
CODE R 158 (272 pages) : 160 F.

REPERTOIRE MONDIAL DES BASIC – J. Bénard : les pièges liés à l'emploi d'un même mot-clé sur différents ordinateurs, l'emploi des ordres BASIC sur les différentes machines, le ou les ordres BASIC nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné, tableaux comparatifs des symboles, index des mots classés selon leur rôle, liste des mots pour chaque version. Un outil précis, efficace, indispensable à tout programmeur en BASIC.
CODE R 123 (448 pages) : 185 F.

J'APPRENDS LE BASIC – M. Cauli : se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre destiné aux 12 ans et plus, guidé par un "prof sympa", on apprend le BASIC progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.
CODE R 484 – (128 pages) : 75 F.

PRATIQUE DU BASIC COMPILE – compilation – programmation – H. Lilen : ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick BASIC de Microsoft, en versions 1 et 2. Il insiste en particulier, sur les différences qui existent entre les BASIC compilé et interprété. De nombreux exemples totalement développés rendent évidentes toutes les notions à acquérir. ***CODE 17 (160 pages) : 120 F.***

30 PROGRAMMES POUR COMMODORE 64 – D. Lesseran : des programmes variés mettent en œuvre les commandes BASIC, le processeur audio et le processeur vidéo du Commodore 64. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir, avec ou sans modification, de point de départ ou de sous-programmes à des ensembles plus importants. ***CODE R 404 (128 pages) : 45 F.***

PASCAL

PRATIQUE DU TURBO-PASCAL : CREEZ VOS LOGICIELS – J.-J. Meyer : ce livre vous enseigne de façon progressive et pédagogique comment analyser puis décomposer les applications même les plus complexes, se fabriquer des outils professionnels en TURBO PASCAL, créer des écrans de présentation ou de saisie, des menus déroulants, transférer des données entre progiciels, adapter toute imprimante à votre ordinateur. ***CODE R 40 (224 pages) : 190 F.***

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD – P. Brandeis et F. Blanc : destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'Assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs, etc. Une bonne connaissance d'un langage comme le BASIC est nécessaire. ***CODE P 310 (232 pages) : 150 F.***

INITIATION PASCAL – J.-C. Guillemot : le présent ouvrage s'est appuyé sur le PASCAL USCD tout en respectant au mieux les spécifications des normes établies par le projet SOL. Chaque point du langage fait l'objet d'un développement accompagné d'un diagramme de syntaxe et est illustré par des exemples. Les chapitres sont tous terminés par des exercices afin que le lecteur puisse vérifier ses connaissances. ***CODE R 74 (224 pages) : 110 F.***

70 PROGRAMMES TURBO-PASCAL – M. Casseu et J.-C. Guillemot : vous pouvez utiliser ce livre que vous sachiez ou non écrire des programmes en TURBO PASCAL. Les auteurs y décrivent soigneusement chaque programme en donnant des exemples testés sur IBM-PC. Les programmes reproduits représentent rigoureusement ceux qui ont fourni les résultats indiqués. ***CODE R 124 (192 pages) : 125 F.***

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL – D. Stivison : cet ouvrage permet à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
CODE S 0180 : 198 F.

ASSEMBLEUR

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD – M. Henrot : pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage BASIC. Dans une première partie, l'auteur donne les principes de base de l'assembleur du Z80. Dans une seconde partie, les connaissances acquises sont appliquées aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de son. Des routines et adresses utiles apprennent à utiliser à fond les périphériques des Amstrad 464, 664 et 6128. ***CODE P 285 (192 pages) : 105 F.***

RSX et routines assembleur sur Amstrad – D. Roy et J.-J. Weyer : de très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80 grâce à des instructions spéciales : les RSX. Ils pourront ainsi obtenir une plus grande rapidité d'exécution et de très beaux graphismes. Les nombreux exemples et commentaires aident à assimiler facilement les instructions. ***CODE P 352 (368 pages) : 200 F.***

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR – S. Geoffrion et H. Lilen : ce livre vous enseigne comment programmer en assembleur au travers d'une cinquantaine d'exercices programmés de difficulté graduée. Il s'appuie sur la famille des microprocesseurs 8080, 8085, Z80, MCS 800, etc. Il vous permettra d'aborder la programmation en assembleur aussi bien sur des micro-ordinateurs industriels que sur des machines standard de bureau. ***CODE R 1 (192 pages) : 130 F.***

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC – F. Pierot : cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines livrées sous la forme d'un programme BASIC et d'un listing assemblé aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du Z80. ***CODE P 360 (304 pages) : 145 F.***

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Z80 – A. Pinaud : une initiation à l'assembleur Z80 : après quelques définitions et rappels sur l'assembleur en général, l'auteur détaille les instructions assembleur Z80 puis les pseudo et macro-instructions. Les derniers chapitres sont consacrés à des exemples. Le livre comporte de nombreux exercices corrigés. Deux annexes sont consacrées aux particularités de l'Amstrad et du MSX. ***CODE P 373 (224 pages) : 165 F.***

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR – T. Lechend-Robert : méthodes de programmation en assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. ***CODE S 0193 : 148 F.***

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR – G. Fagot-Barraly : cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. ***CODE S 208 : 98 F.***

LANGAGE MACHINE

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE – S. Webb : la façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT, est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. ***CODE S 195 : 82 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD – M. Charbit : loin d'être un recueil fastidieux de problèmes et de solutions, ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. Il aborde les in-

structions BASIC par niveau. Avec l'énoncé du problème sont précisées les données en entrée et en sortie, l'analyse puis la solution du problème, les variables utilisées et des commentaires. Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner, fonctionnent sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 271 (256 pages) : 130 F.***

VISA POUR LE BASIC – J.-M. Jege : initiation au langage BASIC, cet ouvrage permet non pas de devenir un expert en BASIC, mais d'apprendre à se faire comprendre par l'ordinateur. Chaque mot est envisagé dans la diversité des appareils existants et traité le plus complètement possible. ***CODE P 241 (104 pages) : 85 F.***

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD – M. Martin : l'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Les possibilités du synthétiseur de son sont développées pour programmer un morceau de musique ou pour produire des effets spéciaux. Le lecteur trouvera également des instructions graphiques évoluées et une initiation au tracé en haute résolution. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'Amstrad CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. ***CODE P 266 (165 pages) : 100 F.***

AMSTRAD CPC : PROGRAMMES BASIC (n° 2) : grâce à ce livre, offrez de super-programmes à votre Amstrad et notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, etc. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment commentés. ***CODE R 223 (184 pages) : 129 F.***

AMSTRAD CPC : LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS (n° 3) : introduction complète au BASIC de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions BASIC, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées. ***CODE R 232 (198 pages) : 149 F.***

AMSTRAD 6128 : LE GRAND LIVRE DU BASIC : ce livre permet d'explorer les capacités du BASIC Locomotive. On y trouve : bases de programmes, fonctionnement interne du BASIC, les tris, fenêtres, masque d'écran, protection contre les copies, etc. ***CODE R 269 (253 pages) : 149 F.***

COMPILATION CPC n° 1, 2, 3 et 4 : 70 F.

PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD – R. Zaks : quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. ***CODE S 105 : 118 F.***

UNIVERS DU PCW – P. Léon : Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. ***119 F.***

AMSTRAD : OUVRE-TOI (n° 4) : ce livre constitue le meilleur point de départ pour les utilisateurs de l'Amstrad CPC 464, car il apporte les informations de base sur la mise en service, les connexions possibles et les rudiments nécessaires pour développer des programmes. ***CODE R 224 (130 pages) : 99 F.***

AMSTRAD : LES JEUX D'AVENTURES (n° 5) : ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même. ***CODE R 225 (124 pages) : 129 F.***

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (n° 6) : aide indispensable pour les programmeurs BASIC et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence très complet révèle tous les secrets du CPC. ***CODE R 226 (600 pages) : 249 F.***

AMSTRAD CPC 464 : TRUCS ET ASTUCES (n° 1) : la structure hardware, le système d'exploitation, les tokens BASIC, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complète, éditeur de son, générateur de caractères...). Une mine de "trucs" pour les rois de l'astuce. ***CODE R 221 – (278 pages) : 149 F.***

AMSTRAD : GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n° 8) : ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre ensuite l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires. ***CODE R 230 (198 pages) : 129 F.***

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE (n° 10) : tout ce que l'on doit savoir sur le lecteur de disquettes. Ce livre contient aussi, bien sûr, le DOS désassemblé et commenté, une gestion de fichiers, un moniteur disque, un Disk Manager et de nombreux programmes utilitaires. ***CODE R 232 (230 pages) : 149 F.***

AMSTRAD CPC : Montages extensions et périphériques (n° 11) : pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre avec de nombreux schémas tout ce que l'on peut réaliser en la matière. ***CODE R 235 (450 pages) : 199 F.***

AMSTRAD : le livre du CP/M (n° 12) : avec ce livre, pas de problème pour maîtriser le CP/M, vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde, copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation. ***CODE R 233 (239 pages) : 149 F.***

DES IDEES POUR LES AMSTRAD CPC (n° 13) : des idées sous forme de nombreux programmes BASIC, couvrant des sujets très variés et qui transformeront votre CPC (464, 664 ou 6128) en "petit génie". ***CODE R 243 (284 pages) : 129 F.***

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC (n° 14) : pour bien connaître et bien utiliser les routines utiles des CPC 6128, 664 et 464. Un livre à la portée de tous qui contient de nombreux exemples et programmes et un désassembleur. ***CODE R 239 – (264 pages) : 149 F.***

DEBUTER AVEC L'AMSTRAD CPC 6128 (n° 15) : ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel, jusqu'à l'apprentissage du BASIC. ***CODE R 248 (219 pages) : 99 F.***

LA BIBLE DES AMSTRAD CPC 664 et 6128 (n° 16) : ce livre de référence concerne les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Vous y trouverez une foule de "trucs" indispensables dont un générateur de masques, des routines, des aides à la programmation, etc. ***CODE R 250 (430 pages) : 199 F.***

AMSTRAD CPC TRUCS ET ASTUCES, tome 2 (n° 17) : parmi de nombreux trucs pour Amstrad CPC 664 et 6128 : l'analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, les interfaces, le contrôle vidéo. ***CODE R 251 (250 pages) : 129 F.***

AMSTRAD CPC-PCW : le livre du logo (n° 18) : cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec l'Amstrad. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masques, structure des données, intelligence artificielle... ***CODE 234 (408 pages) : 199 F.***

AMSTRAD : programmes éducatifs sur CPC (n° 19) : ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens. ***CODE R 260 (303 pages) : 179 F.***

AMSTRAD : communications, modems et minitel sur CPC (n° 30) : un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW. ***CODE R 217 (206 pages) : 149 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW : la bible du graphisme : tout sur le GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications claires sur le GSX. ***CODE R 227 (558 pages) : 199 F.***

AMSTRAD : le grand livre du PCW : voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre clair et complet regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. ***CODE R 282 (408 pages) : 179 F.***

UNIVERS DU PCW – P. Léon : environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. ***119 F.***

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD – J. Deconchat : ce livre idéal pour le débutant va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du BASIC Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 222 (248 pages) : 135 F.***

SUPER JEUX AMSTRAD – J.-F. Sehan : des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le BASIC de l'Amstrad. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille, etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage. ***CODE P 257 (240 pages) : 140 F.***

AMSTRAD EN FAMILLE* – J.-F. Sehen :** une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne BASIC. Pour l'amateur initié au BASIC qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128. ***CODE P 240 (240 pages) : 145 F.

AMSTRAD A L'ECOLE* – D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia :** 21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier, pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil. Destinés aux enseignants, parents et élèves, ces programmes en BASIC sont tous commentés et susceptibles d'être adaptés. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. ***CODE P 343 (232 pages) : 120 F.

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD* – M. Archambault :** complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. ***85 F.

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD* – M. Archambault :** nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. ***85 F.

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD* – P. Beaufils, B. Desperrier :** programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. ***85 F.

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD* – D. Bonome, E. Dutertre :** pour tous les passionnés d'ondes courtes : codage, décodage, réception/émission, interfaces. ***60 F.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 1 – système de base* – D. Martin :** un mémento indispensable au programmeur de CPC : instructions BASIC, jeu d'instructions du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits utilisés. Ce mémento comprend également un recueil d'astuces : comment protéger le programme, comment installer une routine en langage machine dans une remarque, etc. ***CODE P 247 (224 pages) : 140 F.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 2 – système disque* – D. Martin et P. Jadoul :** consacré aux Amstrad CPC 464 (avec extension DD1), 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle, programmation et brochage des circuits spécialisés. Un chapitre est réservé au langage Logo distribué avec le système disque. Comme le tome 1, ce mémento comprend un recueil de trucs et astuces. ***CODE P 256 (232 pages) : 155 F.

AMSTRAD EN MUSIQUE* – D. Lemahieu :** cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage BASIC, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664 et 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lecteur est amené à utiliser et développer les instructions BASIC consacrées au son. ***CODE P 324 (264 pages) : 165 F.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW* – D. Roy et J.-J. Weyer :** le guide indispensable de l'utilisateur de PCW ; il traite successivement du BASIC Mallard, Locoscript, Multiplan, dBASE et CP/M Plus. Pour chaque langage ou logiciel sont données les diverses commandes ou instructions et messages d'erreur. Des exemples d'application et un index par chapitre complètent l'ouvrage. ***CODE P 375 (240 pages) : 215 F.

GESTION SUR AMSTRAD PCW* – J.-M. Jego et A. Gargadennec :** c'est au travers d'applications de gestion concernant les PME et les professions libérales que sont étudiés trois logiciels complémentaires utilisables sur Amstrad 6128 et PCW : Locoscript, logiciel de traitement de textes ; dBASE II, logiciel de bases de données ; Multiplan, tableur. Les modèles et tableaux de bord proposés sont de difficulté croissante et peuvent être adaptés à l'aide des commentaires des auteurs. ***CODE P 347 (232 pages) : 175 F.

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC* – G. Foucherd et J.-Y. Corre :** un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images sur Amstrad (464, 664, 6128). Le premier chapitre traite de la création graphique en décrivant les outils (matériel et logiciel) de création. Le second concerne l'animation des images. Des exemples en BASIC et assembleur Z80 aideront l'amateur averti à réaliser ses propres animations. ***CODE P 338 (128 pages) : 110 F.

TROIS ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR AMSTRAD* – R. Descamps :** ce livre dévoile les secrets de l'intelligence artificielle de façon simple et pratique, grâce à de nombreux exemples et 27 programmes BASIC qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad. Le lecteur initié au BASIC étudiera l'intelligence artificielle à travers des jeux puis il apprendra à créer de petits systèmes experts. ***CODE P 278 (280 pages) : 160 F.

PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES* – J.-C. Despoine :** traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128, mis au point avec une DMP2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. ***CODE S 221 : 128 F.

LOCOSCRIPT* – B. Le Du :** ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. ***CODE S 196 : 82 F.

ASTROCALC* – B. Blanc, P. Destrebecq :** si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera. ***CODE S 182 : 185 F.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC* – D.-J. David :** ce livre étudie la programmation en BASIC des fichiers et des périphériques. Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeu et RS 232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordres BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC. ***CODE P 315 (186 pages) : 120 F.

AMSTRAD 3-D* – J.-P. Petit :** cet ouvrage contient un véritable logiciel montrant toutes les étapes nécessaires à la création d'objets et à leur visualisation en trois dimensions à l'écran. On apprend à créer une bibliothèque d'objets et à les déplacer les uns par rapport aux autres et même à les incorporer dans des jeux d'aventure. Des explications progressives et des dessins d'écran permettent d'assimiler rapidement la technique et la programmation de l'image en 3 dimensions sur Amstrad CPC. ***CODE P 365 (264 pages) : 195 F.

MINITEL

LES SECRETS DU MINITEL* – C. Tavernier :** principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel, informatique domestique et minitel, téléphonie et transmission d'informations, les différents principes de transformation de données, comment devenir serveur, réalisation d'un modem universel. ***CODE R 491 (188 pages) : 115 F.

GUIDE DU MINITEL* – P. Gueulle :** que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ses coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des PTT, Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique. ***CODE R 504 (96 pages) : 85 F.

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE* – P. Gueulle :** l'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique qui permet la communication entre ordinateurs brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens, comme le téléphone ou la radio, sont à votre portée pour réaliser les équipements de transmission décrits dans cet ouvrage. ***CODE R 487 (128 pages) : 90 F.

DIVERS INFORMATIQUE

- *JOUEZ AVEC MO5 – Eddy Dutertre : 40 F.*
- *MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC – Michel Archambault : 110 F.*
- *COMMUNIQUEZ AVEC ORIC – Denis Bonome et Eddy Dutertre : 105 F.*
- *INTERFACES POUR ORIC-1 ET ATMOS – M. Levrel : 90 F.*
- *ORIC A NU – Fabrice Broche : 151 F.*
- *PLUS LOIN AVEC LE CANON X07 – Michel GANTIER : 85 F.*

PRATIQUE DES IMPRIMANTES* – M. Archambault :** apprendre aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. ***95 F.

DIVERS

- *LA BAULE-DAKAR : 94 F.*
- *EXPEDITION POLE NORD : 65 F.*
- *EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK : 90 F.*

MARINE

- *MANŒUVRE CATAMARAN CROISIERE : 49 F.*
- *TRAITE RADIO MARITIME : 162 F.*

ETUDIEZ BRANCHE !

LOGICIELS EDUCATIFS

CHAQUE LOGICIEL COMPREND

Un rappel des cours des exemples ou démonstrations des exercices programmés ou libres

MATHS 6 – algèbre pour classe de 6ème (également intéressant pour CM1-CM2) – 6L et 6L-T Coquie : opérations + – x / fractions, calculs sur les relatifs pourcentages avec graphisme suites proportionnelles avec graphisme calculs d'aires, symétries orthogonales **PC 230 F – AMSTRAD 2 K7 170 F, 1 disk 200 F – ATARI ST 1 disk 220 F**

MATHS-54 – algèbre pour classes de 5ème et 4ème – 6L et 6LT. Coquie multiples et diviseurs d'un entier nombres premiers puissances d'un entier naturel décomposition d'un entier naturel PGCD et PPCM calcul algébrique rationnels (simplifications et opérations de fractions) équations et inéquations dans R – **AMSTRAD 2 K7 Maths 4 170 F, 2 K7 Maths 5 170 F ; 1 disk 300 F – ATARI ST 1 disk 230 F**

MATHS-3 – algèbre pour classe de 3ème – 6L et 6L-T Coquie . constructions de vecteurs calculs sur les droites systèmes linéaires 2 2 repérage du plan calculs sur les racines carrées notions de trigonométrie **AMSTRAD 2 K7 170 F ; 1 disk 200 F – PC 230 F – ATARI ST 1 disk 230 F.**

EQUATIONS – algèbre pour classes de 3ème et 2nde – 6L Coquie . équations du second degré avec interprétation graphique systèmes linéaires 2 2 systèmes linéaires à n équations p inconnues (n,p < 8) (sur disquette seulement) **AMSTRAD 1 K7 150 F ; 1 disk 200 F.**

MATHS-Second cycle 1 – niveau 2nde à terminales – 6L Coquie · équations du second degré avec interprétation graphique courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices suites récurrentes avec graphisme fonctions réciproques **AMSTRAD 2 K7 200 F, 1 disk 250 F.**

MATHS-Second cycle 2 – niveau 4ème à terminales – 6L Coquie image par application affine courbes avec options (dont hardcopy) courbes superposées courbes définies par morceaux (disquette) famille de courbes courbes planes (cinématique) courbes définies par une intégrale **AMSTRAD 2 K7 170 F ; 1 disk 200 F.**

GEOMETRIE PLANE – algèbre 2ème à terminales – 6L Hirtzler · utilitaire de dessin pour tracer points droites segments et cercles avec résultat de géométrie analytique Utilitaire de transformations (translation homothétie similitude) sur des figures simples (carré triangle cercle) **AMSTRAD 1 disk 200 F ATARI ST (géometrie plane et dans l'espace) 1 disk 220 F PC 1 disk 250 F**

ESPACES ET SOLIDES – niveau 1ère et terminales – 6L Hirtzler utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer" Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective. **AMSTRAD 1 disk 200 F**

FONCTIONS ET COMPLEXES – niveau terminale et sup. 6L Hirtzler . tracé de Y = f(x) polaires droites enveloppes avec choix du repère et des unités calculs calculs d'aires exemples (conchoïdes cissoïdes coniques) complexes (calculs, équations transformations et exemples) **ATARI ST 1 disk 220 F**

FRANÇAIS – niveau CM1, CM2, 6ème – A. Melasole . dictée réussie exemples et exercices conjugaison participes passés avec être et avoir **AMSTRAD CPC 2 K7 170 F; 1 disk 200 F**

EQUATION, INEQUATION – 4ème et seconde – Réf. 701 61 33 – TO7, TO8, MO5, MO6 K7 seulement 175 F

BALADE OUTRE-RHIN – 6ème et 3ème – Réf 71 00 156 – IBM disquette 390 F.

BALADE AU PAYS DE BIG-BEN – 6ème et 3ème – Réf 71 00 153 – IBM disquette 290 F

ENIGME A MUNICH – 4ème et 1ème – Réf 71 00 147 IBM disquette 290 F

FONCTIONS NUMERIQUES – niveau 1ère à sup. – 6L Hirtzler calcul formel développements écriture de la fonction dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin, arccos sh ch, th sont définies De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes y = f(x) paramétriques et polaires Jusqu'à 10 graphes sur l'écran Possibilité de revoir en changeant origine et unités **PC (tres cartes) 250 F. AMSTRAD (avec CPM +) 1 disk 300 F**

STATISTIQUES – niveau 1ère et term. – 6L Hirtzler · séries à une variable numérique histogrammes diagrammes circulaires moyenne écart-type Classement de données brutes Séries à une variable alphabétique fréquences d'apparition des lettres dans un texte diagrammes histogrammes Séries à deux variables pondérées ou non représentation, ajustement linéaire corrélation, ajustement par fonctions log et exp Sauvegarde et chargement des données impression à tout moment. **AMSTRAD (tous CPC) 1 disk 300 F.**

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES – niveau 6ème à term – 6L Hirtzler 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques relations symétries axiales et centrales translations dans le plan Symétries centrales et par rapport à des plans translations dans l'espace 2 jeux de réflexion placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier parcours de 64 cases avec le cavalier colorier des réseaux avec le minimum de couleurs Solutions optimales données par l'ordinateur 1 outil de création graphique de pavages du plan à partir des formes de base sauvegarde impression, exemples Menus déroulants souris joystick ou clavier **PC (tres cartes graphiques) 290 F AMSTRAD (avec CPM +) 1 disk 290 F ATARI ST 1 disk 290 F**

LOGICIELS UTILITAIRES

PRODUITS CPC

LA "TRILOGIE" DU 6128 (disponible sur disquette seulement)
TASWORD 6128 "MAILMERGE" : le traitement de textes du 6128 – réf 1201 D **290 F**

MASTERFILE 6128 . base de données relationnelle – réf 1202 D **390 F.**

MASTERCALC 6128 . tableur simple rapide et puissant – réf 1203 D **390 F**

Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous les trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64 Ko DK Tronics Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions Vortex. Clavier Azerty accommodé

TASWORD 464 – réf 1200 K **390 F**

TASWORD "DISQUETTE" pour 464 et 664 (avec Tasword 6128) – réf 1201 D **390 F**

TASCOPY . copies d'écran (8 tons de gris formats A4 & A3) – réf 1208 D **230 F.**

TASCOPY CPC version cassette – réf 1207 K **190 F.**

SEMABANK . gestion de comptes bancaires rapide et fiable – réf 1258 D **330 F**

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 et 6128 – réf 1259 D **390 F.**

TASPRINT CPC sur cassette – réf 1205 K **190 F.**

CONVERSIONS BUS 6128 nouveau pour périphériques standard (extensions synthés digitaliseurs) – réf 1212 **170 F.**

VIEWTEXT · vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette N'essayez pas pour envoyer vos solutions aux magazines K7 seulement 130 F.

IMPRESSION vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de part sa lourdeur Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses commandes RSX. Programme style de caractères programme les différentes tabulations , programme le contrôle de l'imprimante programme le sortie 8 bits programmes les recopies d'écrans paramétrables trame agrandissement déplacement sélection fenêtres **K7 200 F – disk 250 F**

L'INTERPRETE : la majorité des logiciels existants sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires jeux d'aventures jeux) Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque édition des secteurs acceptation de jokers traduit plus de 500 mots à la fois repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire **Disk 290 F**

ZENITH la capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place **Disk 250 F**

ECHOSOFT faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface telle est la vocation d'ECHOSOFT Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue De nombreuses options vous sont proposées enregistrer reproduire sauvegarder coller-découper déplacer initialiser variations vitesse etc Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans tous vos programmes de votre création. **Disk 330 F**

PSYCHOTEST · mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines Psychotest vous offre un divertissement garanti **Disk 190 F.**

PRODUITS CPC ET PCW

(2 versions sur la même disquette)

TASPRINT LE TYPOGRAPHE 5 écritures sur CPC 8 sur PCW Compatible Tasword CPC et PCW Locoscript, Wordstar) – réf 1206 D **220 F**

TAS-SIGN l'artiste en lettres enseignes, réclames créez-les vous-même – réf 1262 D **390 F.**

PRODUITS PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000 le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles – réf 1217 D **490 F**

MASTERFILE 8000 la base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM rapide flexible simple et puissante – réf 1221 D **590 F.**

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

TASWORD PC le traitement de textes des PC simple puissant et avec "Mailmerge" – réf 1226 D **890 F**

TASPRINT PC le typographe 20 écritures créateur de caractères mode "machine à écrire" – réf 1251 D **390 F**

TAS-SIGN PC · l'artiste en lettres, enseignes, réclames et créez-les vous-même – réf 1263 D **390 F**

DIVERS

BOURSE 2000 développé avec des agents de changes ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse PLus d'hésitation grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années la croissance annuelle l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de changes) les hausses et les baisses moyennes la genèse la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement Bourse 2000 gère vos titres actions ou obligations **Disk CPC 990 F – Disk PCW 990 F – Disk PC 1290 F**

BON DE COMMANDE

a adresser à **BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. ou n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Divers						
					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses - Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes forfait 20 F (étranger, nous consulter)					TOTAL	
					TOTAL	
				MONTANT GLOBAL		

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM ____________ Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

Ville ____________ Code postal ____________

"Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

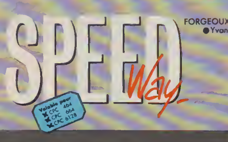
Signature

DATE Limite de validité ☐☐☐☐☐☐

AMST-16



OCEAN'S
ALL STAR HITS
N.º2
© 1986 Warner Bros. Inc. All rights reserved
STALLONE
COBRA
Le crime est une maladie
il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti un des super flics de la Brigade Zombie et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du Balafreur nocturne
Le Cobra a l'action
HEAD OVER HEELS
HEADOVER HEELS De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez resister à HEAD OVER HEELS
Mr HEAD (la tete) et MR HEELS (les Jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l intention ensemble bien sur de penétrer dans un château hante pour y mettre a mal le tyran qui y règne Jeu d aventure graphique — Action en 3 D
Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais a me debarrasser d'eux!
ARMY MOVES
DINAMIC
ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 2 situations différentes
WIZBALL
Devenez le Magicien et partez a la conquête des creatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatial. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes epoustouflants et rempli d'action.
TANK
L'enfer sur l'autoroute arcade action armee
ocean
Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL. 93 42 7145.



FORGEOUX
Yvan



Etes-vous de ceux qui sont capables de réfléchir en micro secondes plutôt qu'en minutes ? (Tiens, cela me rappelle quelque chose). Eh bien il va falloir le prouver petits garnements ! Car le jeu que voici, que voila est surtout basé sur la vitesse et les réflexes. Si les data ne vous rebutent pas trop, tapez ce listing et lancez-le : vous serez face à un simili Trailblazer, c'est-à-dire qu'une piste à trous défile sous vos pas : il suffit d'éviter les vides pour survivre le plus longtemps possible. Simple mais stressant. Il y a un codeau : un éditeur de pistes pour vous tendre des pièges !

```
10 *** YVAN FORGEOUX *** AMSTRAD * *         L
** SPEED - WAY ***
20 MEMORY 27999                              DD
30 MODE 1:PEN 2:LOCATE 11,25:PRINT           BW
IMPLANTATION DATAS"
40 BORDER 0:INK 1,26:INK 2,10,15:PE          VW
N 1:LOCATE 8,12:PRINT"YVAN presente
: SPEED - WAY"
50 GOSUB 990                                 CD
60 MODE 1:INK 1,25:INK 2,13:INK 3,5          MN
:BORDER 5
70 POKE 29011,123:POKE 29028,123:CA          JP
LL 29000
80 WINDOW 11,29,8,10:PAPER 3:CLS             HF
90 LOCATE 2,2:PRINT"1  JEU"                  WV
100 LOCATE 2,4:PRINT"2  PISTE DU PR          FD
G"
110 LOCATE 2,6:PRINT"3  CREATION PI          JK
STE"
120 LOCATE 2,8:PRINT"4  SAUVEGARDER          FG
"
130 LOCATE 2,10:PRINT"5  CHARGER"            DE
140 WINDOW 1,40,1,25:LOCATE 1,1:A$=          JG
INKEY$
150 IF A$<"1"OR A$>"5"THEN 140               VL
160 ON VAL(A$)GOTO 220,190,290,790,          DV
900
170 GOTO 170                                 ZC
180   PISTE DU PRG                           RA
190 GOTO 300                                 R0
200 GOTO 200                                 IA
210   JEU                                    RD
220 INK 0,0:PAPER 0:CLS:BORDER 0:WI          ME
NDOW 7,27,4,24:PAPER 1:CLS:WINDOW 1
,40,1,25:PAPER 0
230 TP1=TIME:CALL 28000:TP2=TIME             BQ
240 TP=(TP2-TP1)/300                         PF
250 FOR G=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT           LQ
CHR$(11):NEXT:LOCATE 7,5:PEN 1:PRIN
T"TEMPS:";:PEN 2:PRINT USING"###.##
";TP;:PEN 1:PRINT" SECONDES
260 FOR G=1 TO 10:A=JOY(0):NEXT              ZP
270 A=JOY(0):IF A=16 THEN 60 ELSE 2          CJ
70
280   CREATION PISTE                         TA
290 POKE 29011,17:POKE 29028,17:CAL          MG
L 29000
300 AU=0                                     XJ
310 WINDOW 2,10,2,24:PAPER 3:CLS:WI          TB
NDOW 3,9,3,23:PAPER 0:CLS:MEM=9800:
WINDOW 2,10,2,24
320 WINDOW#1,10,40,1,25:PRINT#1,CHR          FC
$(22)+CHR$(1);:LOCATE#1,10,2:PEN#1,1
:PRINT#1,"MEMOIRE:9800"
330 LOCATE#1,6,4:PEN#1,2:PRINT#1,"D          EV
ALLAGE  AUTO/";:PEN#1,1:PRINT#1,"MA
NUEL"
340 A=JOY(0):IF A=4 OR INKEY(8)=0 T          EX
HEN AU=1:LOCATE#1,15,4:PEN#1,1:PRIN
T#1,"AUTO";:PEN#1,2:PRINT#1,"/MANUE
L"
350 IF A=8 OR INKEY(1)=0 THEN AU=0:          FD
LOCATE#1,15,4:PEN#1,2:PRINT#1,"AUTO
";:PEN#1,1:PRINT#1,"MANUEL
360 IF A=16 OR INKEY(18)=0 THEN 370          MJ
 ELSE 340
370 PEN#1,1:IF AU=0 THEN LOCATE#1,6          DA
,16:PRINT#1,"4 -  ";:PEN#1,2:PRINT#
1,CHR$(143);:PEN#1,1:PRINT#1," PIST
E"
380 LOCATE#1,6,18:PRINT#1,"7 ->  ";:         MG
PRINT#1,CHR$(143);:PRINT#1," PISTE"
390 LOCATE#1,6,20:PRINT#1,"8 ->  ";:         HA
PRINT#1,CHR$(255);:PRINT#1," TREMPL
IN"
400 LOCATE#1,6,22:PRINT#1,"9 ->  ";:         QZ
PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(143);:PEN#1,1:
PRINT#1," GLU"
410 LOCATE#1,6,24:PRINT#1,"0 -  ";:          II
PEN#1,0:PRINT#1,CHR$(143);:PEN#1,1:
PRINT#1," VIDE"
420 LOCATE#1,6,6:PRINT#1,"UTILISER           VB
LE JOYSTICK"
430 LOCATE#1,6,8:PRINT#1," ET LES T          TY
OUCHES OUI "
440 LOCATE#1,6,10:PRINT#1,        OU         QD
```

```
IVENT.
450 LOCATE$1,6,14:PRINT#1,"F pour F  JU
IN"
460 E$=CHR$(143):ADR=30000:Z=1:X=21 ,MA
:LOCATE Z+1,1:PRINT E$;:LOCATE Z+1,
23:PRINT E$;:LOCATE 1,X+1:PRINT E$:
LOCATE 9,X+1:PRINT E$;
470 A=JOY(0)                        >D6
480 IF(A=4 OR INKEY(8)=0)AND Z 1 TH `WG
EN Z=Z-1:LOCATE Z+1,1:PRINT E$;:PEN
 3:PRINT E$;:PEN 1:LOCATE Z+1,23:PR
INT E$;:PEN 3:PRINT E$;:PEN 1
490 IF(A=8 OR INKEY(1)=0)AND Z 7 TH  XX
EN PEN 3:LOCATE Z+1,1:PRINT E$;:PEN
 1:PRINT E$;:PEN 3:LOCATE Z+1,.3:PR
INT E$;:PEN 1:PRINT E$;:Z=Z+1
500 IF(A=1 OR INKEY(0)=0)AND X 1 TH >NT
EN LOCATE 1,X+1:PEN 3:PRINT E$:LOCA
TE 9,X+1:PRINT E$;:X=X-1:PEN 1:LOCA
TE 1,X+1:PRINT E$:LOCATE 9,X+1:PRIN
T E$;
510 IF(A=2 OR INKEY(2)=0)AND  21 T >A6
HEN PEN 3:LOCATE 1,X+1:PRINT E$;:LO
CATE 9,X+1:PRINT E$;:X=X+1:PEN 1:LO
CATE 1,X+1:PRINT E$:LOCATE 9,X+1:PR
INT E$;
520 IF(A=1 OR INKEY(0)=0)AND X=1 AN >AB
D MEM>67 THEN GOSUB 650
530 LOCATE 1,1:A$=INKEY$:IF A$="7"T >PF
HEN LOCATE Z+1,X+1:PEN 1:PRINT E$
540 IF A$="8"THEN LOCATE Z+1,X+1:PE   J
N 1:PRINT CHR$(255);
550 IF A$="?"THEN LOCATE Z+1,X+1:PE  WF
N 3:PRINT E$;
560 IF A$="4"AND AU=0 THEN LOCATE Z  ZD
+1,X+1:PEN 2:PRINT E$;
570 IF A$="0"THEN LOCATE Z+1,X+1:PE >QV
N 0:PRINT E$;
580 PEN 1                            A6
590 IF A$="F" OR a$="f"THEN 600 ELS >DM
E 470
600 GOSUB 650:GOSUB 650:             TL
610 IF AU=0 THEN GOTO 60
620 FOR G=30000 TO ADR STEP 2:IF PE  AC
EK(G)=240 THEN POKE G,15
630 NEXT:GOTO 60                    >LU
640   RECULONS                       TA
650 BORDER 5,0:FOR Q=21 TO 11 STEP- >PE
1:FOR W=1 TO
660 LOCATE W+1,Q+1:CALL 27900:TE=PE >MA
EK(27800)
670 IF TE=255 THEN TE=234:GOTO 730   AT
680 TE=TEST((W+2)*1 -8,400-(Q+2)*16 >EH
+8)
690 IF TE=1 THEN TE=240             >WZ
700 IF TE=2 THEN TE=15               P
710 IF TE=3 THEN TE=255              QA
720 IF TE=0 THEN TE=0                PQ
730 POKE ADR,TE                      Fb
740 ADR=ADR+1:MEM=MEM-1:NEXT:NEXT   >EJ
750 BORDER 5:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,
HR$(22)+CHR$(0):LOCATE$1,16,.:PEN#1
,1:PRINT#1,MEM
760 WINDOW 3,9,3,27:FOR G=1 TO 1..:L WN
OCATE 1,1:PRINT CHR$(11):NEXT:WINDO
N 2,10,2,24:RETURN
770 GOTO 770                         AE
780   SAUVEGARDER                    TF
 90 IN  ,.6:IN 2,1 :IN 3, 2:IN
0,0
800 POKE 29011,63:POKE 29028,63: AL  MF
  29000
810 PRINT CHR$(22)+CHR$(1 :PEN 1:LO  ML
CATE 15,2:PRINT"SAUVEGARDER"
820 LOCATE 15,3:PRINT"----------"    AX
830 PEN 0:LOCATE 5,17:INPUT"NOM DU   TC
CI   IT: ,N$
840 PEN 1                            AF
850  =ADR-30000                      [
860 N$=MID$(N$,1,8):SAVE N$,B,30000  MA
,ADR-30000
```

```
870 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)              >UQ
880 GOTO 60                             >TJ
890   CHARGER                           >TH
900 INK 1,26:INK 2,16:INK 3,12:INK      >DL
6,0
910 POKE 29011,63:POKE 29028,63:CAL     >HH
L 29000
920 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 1:LO     FX
CATE 17,2:PRINT"CHARGER"
930 LOCATE 17,3:PRINT"-------"          >XQ
940 PEN 0:LOCATE 5,13:INPUT"NOM DU      >TE
CIRCUIT:",N$
950 PEN 1                               >AH
960 N$=MID$(N$,1,8):LOAD N$             UT
970 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)              >UR
980 GOTO 60                             .TK
990   IMPLANTATION MACHINE              TJ
1000 RESTORE 1010:FOR G=0 TO 8:READ     >BF
 A:POKE 28800+G,A:NEXT
1010 DATA 129,1,1,100,0,1,5,1,0         >WK
1020   TEST CARACTERE ASCII             >XF
1030 RESTORE 1040:FOR G=27900 TO 27     >DY
906:READ A:POKE G,A:NEXT
1040 DATA &CD,&60,&BB,&32,&98,&6C,&     >CC
C9
1050   CLS SPECIAL                      >XJ
1060 FOR G=29000 TO 29033:READ A:PO     >NM
KE G,A:NEXT
1070 DATA 33,0,192,62,64,50,75,156,     >VK
62,255,54,238,35,61,32,250,58,75,15
6,61,50,75,156,32,239,62,20,54,238,
35,61,32,250,201
1080   ROUTINE PRINCIPAL                >YB
1090 ad=28000:FOR I=1 TO 536:READ a     >CD
:POKE ad,a:ad=ad+1:NEXT
1100 DATA 062,000,050,074,156,253,0     >FK
33,252
1110 DATA 197,001,048,117,058,024,1     >FR
71,254
1120 DATA 000,040,008,254,001,040,0     >FE
22,254
1130 DATA 002,040,050,221,033,012,1     >FC
92,221
1140 DATA 229,221,033,172,197,062,0     >FK
07,003
1150 DATA 061,032,252,024,028,221,0     >FA
33,092
1160 DATA 192,221,229,221,033,252,1     FR
97,024
1170 DATA 016,221,033,172,192,221,2     >FG
29,221
1180 DATA 033,076,198,062,255,0,4,0     >FR
02,024
1190 DATA 195,060,050,024,171,062,0     >FF
06,050
1200 DATA 064,156,221,229,062,007,0     >FJ
50,065
1210 DATA 156,221,126,000,050,066,1     >FA
56,205
1220 DATA 023,110,017,006,000,221,0     >FJ
25,058
1230 DATA 065,156,061,050,065,156,0     >FM
32,233
1240 DATA 221,225,062,240,221,043,0     >FT
61,032
1250 DATA 251,058,064,156,061,050,0     FW
64,156
1260 DATA 032,208,000,221,225,197,0     >FE
62,007
1270 DATA 050,068,156,010,050,066,1     >FN
56,205
1280 DATA 023,110,017,006,000,221,0     >FE
25,003
1290 DATA 058,068,156,061,050,068,1     >FF
56,032
1300 DATA 234,193,205,073,110,205,0     >FW
61,111
1310 DATA 058,074,156,254,001,040,0     >FF
07,205
1320 DATA 036,187,254,016,032,145,2     >FG
01,221
1330 DATA 229,017,240,000,221,025,0     >FM
17,000
1340 DATA 008,062,008,050,067,156,0     >FY
58,066
1350 DATA 156,221,119,000,221,119,0     >FT
01,221
1360 DATA 119,002,221,119,003,221,1     >FN
19,004
1370 DATA 221,119,005,221,025,058,0     >FT
67,156
1380 DATA 061,050,067,156,032,224,2     >FL
21,225
1390 DATA 201,205,036,187,254,004,0     >FQ
40,058
1400 DATA 254,000,040,081,205,217,1     >FA
10,253
1410 DATA 126,001,254,255,040,098,2     >FQ
54,234
1420 DATA 040,101,024,105,253,229,0     >FY
62,080
1430 DATA 253,043,061,032,251,253,1     >FZ
26,001
1440 DATA 254,000,032,012,253,126,0     >FU
02,254
1450 DATA 000,032,005,062,001,050,0     >FQ
74,156
1460 DATA 253,225,201,062,001,050,0     >FE
74,156
1470 DATA 024,202,058,070,156,254,0     >FD
00,040
1480 DATA 002,024,007,253,126,000,2     >FR
54,000
1490 DATA 040,233,253,126,254,254,1     >FM
27,040
1500 DATA 179,253,043,024,175,058,0     >FC
70,156
1510 DATA 254,000,040,002,024,007,2     >FF
53,126
1520 DATA 003,254,000,040,206,253,1     >FR
26,005
1530 DATA 254,123,040,152,253,035,0     >FK
24,148
1540 DATA 062,060,050,069,156,024,1     >FR
55,062
1550 DATA 010,050,070,156,000,058,0     >FC
70,156
1560 DATA 060,061,040,144,061,050,0     >FD
70,156
1570 DATA 201,253,229,017,000,008,2     >FG
53,025
1580 DATA 253,054,001,016,253,054,0     >FH
02,128
1590 DATA 253,025,253,054,001,240,2     >FM
53,054
1600 DATA 002,240,253,025,253,054,0     >FR
00,016
1610 DATA 253,054,001,195,253,054,0     >FE
02,060
1620 DATA 253,054,003,128,253,025,2     >FN
53,054
1630 DATA 000,016,253,054,001,135,2     >FZ
53,054
1640 DATA 002,030,253,054,003,128,2     >FA
53,025
1650 DATA 253,054,000,048,253,054,0     >FK
01,183
1660 DATA 253,054,002,222,253,054,0     >FJ
03,192
1670 DATA 253,025,253,054,000,048,2     >FR
53,054
1680 DATA 001,183,253,054,002,222,2     >FJ
53,054
1690 DATA 003,192,253,225,201,058,0     >FE
78,156
1700 DATA 254,001,032,003,205,092,1     >FW
11,058
1710 DATA 069,156,060,061,040,040,1     >FQ
97,213
1720 DATA 245,229,033,128,112,205,1     >FY
70,188
1730 DATA 225,241,209,193,062,010,0     >FJ
50,072
1740 DATA 156,062,255,061,032,253,0     >FZ
58,072
1750 DATA 156,061,050,072,156,032,2     >FV
42,058
1760 DATA 069,156,061,050,069,156,2     >FU
01,000
1770   PISTE PROPOSEE                   .YH
1780 RESTORE 1810                       LB
1790 ad=30000:FOR I=1 TO 2952:READ      >EH
a:POKE ad,a:ad=ad+1:NEXT:
1800 RETURN                             >FC
```

►

```
1810 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FR
15,240
1820 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FT
15,240
1830 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FU
15,240
1840 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FV
15,240
1850 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FW
15,240
1860 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FX
15,240
1870 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FY
15,240
1880 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FZ
15,240
1890 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FA
15,240
1900 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FR
15,240
1910 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FT
15,240
1920 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FU
15,240
1930 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FV
15,240
1940 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FW
15,240
1950 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FX
15,240
1960 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FY
15,240
1970 DATA 015,240,015,240,015,000,0 >FT
15,240
1980 DATA 000,240,015,000,000,240,0 >FZ
15,000
1990 DATA 015,240,000,000,015,240,0 >FG
00,240
2000 DATA 015,000,000,240,015,000,0 >FN
15,240
2010 DATA 000,000,015,240,000,240,0 >FH
15,000
2020 DATA 000,240,015,240,015,240,0 >FQ
00,000
2030 DATA 015,240,015,240,015,000,0 >FR
00,000
2040 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FL
00,240
2050 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FN
15,240
2060 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FN
15,240
2070 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FN
15,000
2080 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FJ
00,000
2090 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FK
00,000
2100 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FB
00,000
2110 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FC
00,240
2120 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FK
15,240
2130 DATA 015,000,000,000,000,240,1 >EV
5,240
2140 DATA 000,000,000,000,015,000,0 >EH
15,000
2150 DATA 000,000,000,240,000,240,0 >FA
00,000
2160 DATA 000,000,015,000,015,000,0 >FB
00,000
2170 DATA 000,240,000,240,000,000,0 >FC
00,000
2180 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FF
00,240
2190 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >FE
15,000
2200 DATA 015,000,000,000,000,240,0  FJ
15,240
2210 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FD
15,000
2220 DATA 000,000,015,240,000,240,0 >FL
15,000
2230 DATA 000,240,015,000,015,240,0 >FA
15,240
2240 DATA 015,240,000,240,015,240,0 >FH
15,240
2250 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FP
15,000
2260 DATA 000,000,015,240,015,240,0 >FQ
00,000
2270 DATA 000,240,015,255,255,000,0 >FE
00,000
2280 DATA 255,255,015,240,000,000,0 >FM
00,240
2290 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FA
15,240
2300 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FR
15,240
2310 DATA 000,000,000,000,000,240,0 >EG
15,000
2320 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >EH
00,000
2330 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FA
00,000
2340 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FH
00,000
2350 DATA 015,240,015,240,000,000,0 >FX
00,240
2360 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FY
15,240
2370 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FZ
15,240
2380 DATA 015,000,000,000,015,240,0 >FA
15,240
2390 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FN
00,000
2400 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >EG
00,000
2410 DATA 000,000,015,240,000,000,0 >EH
00,000
2420 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FN
00,240
2430 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FW
15,240
2440 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FX
15,240
2450 DATA 015,000,000,000,015,240,0 >FY
15,240
2460 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FL
15,000
2470 DATA 000,000,015,000,000,240,0 >FF
00,000
2480 DATA 000,240,000,000,015,000,0 >FB
00,000
2490 DATA 015,000,000,240,015,000,0 >FC
15,240
2500 DATA 000,000,015,240,000,240,0 >FM
15,000
2510 DATA 000,240,015,000,015,240,0 >FV
00,240
2520 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FQ
15,240
2530 DATA 000,240,000,240,015,240,0 >FQ
00,000
2540 DATA 015,000,000,240,015,000,0 >FY
15,240
2550 DATA 015,000,015,240,000,240,0 >FF
15,240
2560 DATA 000,240,015,000,015,240,0 >FA
15,000
2570 DATA 015,240,000,240,000,240,0 >FD
00,240
2580 DATA 015,000,015,000,015,000,0 >FC
15,240
2590 DATA 000,240,015,240,000,240,0 >FD
15,000
2600 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FB
00,240
2610 DATA 015,240,000,240,015,000,0 >FW
00,240
2620 DATA 015,000,015,240,015,000,0 >FD
15,240
2630 DATA 000,240,015,240,000,240,0 >FY
15,000
2640 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FF
00,240
2650 DATA 015,240,000,240,015,000,0 >FA
15,000
2660 DATA 015,000,015,240,000,240,0 >FB
00,240
2670 DATA 000,240,015,000,015,000,0 >FW
15,000
```

```
2680 DATA 015,240.000.240.015,240.0 >FP
00.240
2690 DATA 015,000,015,240.015.000.0 >FL
15.240
2700 DATA 000.240,015,240,000,240,0 >FM
15,000
2710 DATA 015,240,015.000.015,240.0 >FD
00.240
2720 DATA 015.000,000,240.015.000.0 >FY
15,240
2730 DATA 000.240,015,000,000,240.0 >FT
15,000
2740 DATA 015,240,000,240,015,240.0 >F6
00.240
2750 DATA 015,000.015.240.015,000.0 >FH
15,240
2760 DATA 000,240.015.240.000.240.0 >FC
15,000
2770 DATA 015,240,015.000,015.240.0 >FK
00.240
2780 DATA 015,240,000.240.015.000.0 >FL
15,240
2790 DATA 015,000,015,240,000,240,0 >FF
00,240
2800 DATA 000.240,015,000,015,000,0 >FQ
15,000
2810 DATA 015,240,000,240,000.240.0 >FY
00,240
2820 DATA 015,000 015,240,015,000.0 >FF
15.240
2830 DATA 000.240,015,240,000,240,0 >FA
15,000
2840 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FH
00,240
2850 DATA 015,240,000,240,015,000,0 >FJ
15.240
2860 DATA 015,000.015.240,000,000,0 >FD
15,240
2870 DATA 000,240,015,000,000,240,0 >FY
15,000
2880 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FM
00,240
2890 DATA 015,240,000,240 015,000,0 >FB
15,240
2900 DATA 015,000,015.240,000,240,0 >FE
15,240
2910 DATA 000,240,015,000.015,240,0 >FZ
15,000
2920 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FV
15,240
2930 DATA 015,240,015,240,015,240.0 >F0
15,240
2940 DATA 015,240,015,240,015,240.0 >FX
15,240
2950 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FI
15,240
2960 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FZ
15,240
2970 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FK
15,240
2980 DATA 015,240,015,240,015,240.0 >FB
15,240
2990 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FC
15,240
3000 DATA 255,240,015,240,015,240,2 >FX
55,240
3010 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FK
15,240
3020 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FE
15,000
3030 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FF
15,240
3040 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FN
15,240
3050 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FB
00,240
3060 DATA 015,240,000,240,015,000,0 >FC
15,240
3070 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FR
15,240
3080 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FL
00,240
3090 DATA 015,240,015,000,015,240,0 >FM
15,240
3100 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FK
15,240
3110 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FE
00,240
3120 DATA 015,000,015,240,015,240,0 >FF
15,240
3130 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FN
15,240
3140 DATA 015,000,015,240,000,240,0 >FB
15,240
3150 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FQ
15,240
3160 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FR
15,240
3170 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FL
00,240
3180 DATA 000,240,015,240,015,240,0 >FM
15,240
3190 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FV
15,240
3200 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FL
15,240
3210 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FM
15,240
3220 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FN
15,240
3230 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FP
15,240
3240 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FQ
15,240
3250 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FR
15,240
3260 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FT
15,240
3270 DATA 015,000,015,240,015,240,0 >FM
15,240
3280 DATA 000,240,015,240,015,240,0 >FG
15,000
3290 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FH
00,000
3300 DATA 015,240,015,240,015,000,0 >FZ
00,240
3310 DATA 015,240,015,240,000,000,0 >FA
15,240
3320 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FY
15,240
3330 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FM
15,240
3340 DATA 015,000,000,000,015,240,0 >FX
15,240
3350 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FR
15,000
3360 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FL
00,000
3370 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FM
00,000
3380 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FN
00,000
3390 DATA 000,240,015,000,000,000,0 >FM
00,000
3400 DATA 015,240,000,000,040,000,0 >FF
00,240
3410 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >FA
00,240
3420 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >ED
15,000
3430 DATA 000,000,000,000,000,240,0 >EE
00,000
3440 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FD
00,000
3450 DATA 000,000,015,240,000,000,0 >FE
00,000
3460 DATA 000,240,015,000,000,000,0 >FF
00,000
3470 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FV
15,240
3480 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FP
15,000
3490 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FW
00,000
3500 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FB
00,000
3510 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FP
00,240
3520 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FQ
15,240
3530 DATA 015,000,000,000,015,240,0 >FR
15,000
3540 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FC
00,000
```

```
3550 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FM
00,000
3560 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FV
00,240
3570 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FW
15,240
3580 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FQ
15,000
3590 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FK
00,000
3600 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FB
00,000
3610 DATA 000,000,015,000,000,000,0 >EE
00,000
3620 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >EF
00,000
3630 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >FE
00,240
3640 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EH
15,000
3650 DATA 000,000,000,000,000,240,0 >FA
00,000
3660 DATA 000,000,000,000,255,000,0 >FH
00,000
3670 DATA 000,000,000,240,000,000,0 >FC
00,000
3680 DATA 000,000,234,000,000,000,0 >FB
00,000
3690 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EB
00,000
3700 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EE
00,240
3710 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EF
15,000
3720 DATA 000,000,000,000,000,234,0 >FB
00,000
3730 DATA 000,000,000,000,234,000,0 >FC
00,000
3740 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EC
00,000
3750 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >ED
00,000
3760 DATA 000,000,015,000,000,000,0 >FC
00,000
3770 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >FD
00,000
3780 DATA 234,000,000,000,000,000,0 >FH
00,000
3790 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EH
00,000
3800 DATA 000,000,000,000,015,000,0 >EF
00,000
3810 DATA 000,000,000,234,000,000,0 >FB
00,000
3820 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EB
00,000
3830 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EC
00,000
3840 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >ED
00,000
3850 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FQ
00,240
3860 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >FR
15,240
3870 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >FE
15,000
3880 DATA 000,000,000,000,000,234,0 >FJ
00,000
3890 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >FA
00,000
3900 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EA
00,000
3910 DATA 015,240,000,240,015,240,0 >FN
15,240
3920 DATA 015,000,015,240,015,240,0 >FP
15,240
3930 DATA 000,240,015,240,015,240,0 >FQ
15,240
3940 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FY
15,240
3950 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FZ
15,240
3960 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FA
15,240
3970 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FD
15,240
3980 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FC
15,240
3990 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FD
15,240
4000 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FK
15,240
4010 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FL
15,240
4020 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FM
15,240
4030 DATA 015,240,255,240,015,255,0 >FB
15,240
4040 DATA 255,240,255,240,015,255,0 >FJ
15,240
4050 DATA 015,240,255,240,015,255,0 >FK
15,255
4060 DATA 015,240,255,240,015,255,0 >FE
15,240
4070 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FT
15,240
4080 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FD
15,240
```

```
4090 DATA 015,240,015,240,015,000,0 >FA
00,000
4100 DATA 015,240,015,240,000,000,0 >FR
00,240
4110 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FT
15,240
4120 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FD
15,240
4130 DATA 015,000,000,000,015,240,2 >FB
34,234
4140 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FB
00,000
4150 DATA 000,000,015,240,000,000,0 >FC
00,000
4160 DATA 000,240,015,000,015,240,0 >FR
00,000
4170 DATA 015,240,000,240,015,000,0 >FZ
00,240
4180 DATA 015,000,015,240,000,000,0 >FA
15,240
4190 DATA 000,234,234,000,000,240,0 >FB
15,000
4200 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >E0
00,000
4210 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >EM
00,000
4220 DATA 000,000,015,240,000,000,0 >FG
00,240
4230 DATA 000,240,015,000,000,000,0 >FH
15,000
4240 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FQ
00,240
4250 DATA 015,000,000,000,234,000,2 >FB
34,234
4260 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EA
00,000
4270 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EB
00,000
4280 DATA 000,000,015,000,000,000,0 >FA
00,000
4290 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >FB
00,000
4300 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >EH
00,240
4310 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EC
15,000
4320 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FH
15,000
4330 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FJ
00,000
4340 DATA 000,000,015,000,015,000,0 >FD
00,000
4350 DATA 000,240,000,240,000,000,0 >FE
00,000
4360 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FJ
00,234
4370 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >FA
00,000
4380 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >FH
00,240
4390 DATA 000,000,000,240,000,000,2 >FH
34,000
4400 DATA 000,000,015,000,000,000,0 >EC
00,000
4410 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >ED
00,000
4420 DATA 234,000,000,000,000,000,0 >EK
00,000
4430 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >EF
00,000
4440 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >FE
00,240
4450 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EH
15,000
4460 DATA 000,000,000,000,000,234,0 >FD
00,000
4470 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >ED
00,000
4480 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EE
00,000
4490 DATA 000,240,000,240,000,000,0 >FK
00,000
4500 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FH
00,240
4510 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >FC
15,000
4520 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FK
00,240
4530 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FL
15,000
4540 DATA 000,000,015,240,000,240,0 >FH
15,000
4550 DATA 000,240,000,000,015,240,0 >FN
00,000
4560 DATA 015,000,000,000,015,000,0 >FP
00,240
4570 DATA 000,000,000,240,000,000,0 >FQ
15,240
4580 DATA 000,000,015,000,000,240,0 >FR
15,000
4590 DATA 000,240,000,000,000,240,0 >FT
00,240
4600 DATA 015,000,000,000,015,000,0 >F0
15,240
4610 DATA 000,000,000,240,000,240,0 >FR
15,000
4620 DATA 000,000,015,000,015,000,0 >FE
00,000
4630 DATA 000,240,000,240,000,000,0 >FM
00,240
4640 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FV
15,240
4650 DATA 000,240,000,000,000,240,0 >FQ
00,000
4660 DATA 015,000,000,240,015,000,0 >FD
15,240
4670 DATA 000,000,015,240,000,240,0 >FY
15,000
4680 DATA 000,240,000,000,015,000,0 >FL
00,000
4690 DATA 015,000,015,240,000,000,0 >FA
00,240
4700 DATA 000,240,015,000,000,000,0 >FK
15,000
4710 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FZ
15,240
4720 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FM
15,000
4730 DATA 000,000,000,240,000,240,0 >FG
00,000
4740 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FP
00,000
4750 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >F0
00,000
4760 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FV
00,240
4770 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FT
15,240
4780 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FA
15,240
4790 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FV
15,000
4800 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FE
00,000
4810 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FM
00,000
4820 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FN
00,000
4830 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FP
00,240
4840 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FL
15,240
4850 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FR
15,000
4860 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FT
15,000
4870 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FM
00,000
4880 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FV
00,000
4890 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FM
00,000
4900 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FU
00,240
4910 DATA 000,240,000,000,000,000,0 >FN
15,240
4920 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FM
15,240
4930 DATA 000,000,000,000,000,244,0 >FC
00,000
4940 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FR
00,000
4950 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FT
00,000
```

```
4960 DATA 000,000,015,000,015,000,0 >FM
00,000
4970 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FV
00,000
4980 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FC
00,240
4990 DATA 015,240,000,000,000,000,0 >FX
00,240
5000 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FK
15,240
5010 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FE
15,000
5020 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FF
15,000
5030 DATA 000,000,000,240,015,240,0 >FB
00,000
5040 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FD
00,000
5050 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FJ
00,000
5060 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FR
00,240
5070 DATA 015,000,000,000,000,000,0 >FL
15,240
5080 DATA 015,000,000,000,000,240,0 >FU
15,240
5090 DATA 000,000,000,000,015,240,0 >FN
15,000
5100 DATA 000,000,000,240,000,240,0 >EB
00,000
5110 DATA 000,000,015,240,015,000,0 >FF
00,000
5120 DATA 000,240,015,240,000,000,0 >FB
00,000
5130 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FP
00,240
5140 DATA 015,240,000,000,000,000,2 >FD
55,255
5150 DATA 255,000,000,000,000,240,0 >FY
15,240
5160 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FL
15,000
5170 DATA 000,000,015,240,015,240,0 >FU
00,000
5180 DATA 000,240,015,240,015,000,0 >FV
00,000
5190 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FP
00,000
5200 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FU
15,240
5210 DATA 015,240,000,000,000,240,0 >FN
00,240
5220 DATA 015,000,000,000,015,240,0 >FW
15,240
5230 DATA 000,000,000,240,015,000,0 >FJ
15,000
5240 DATA 000,000,015,240,015,240,0 >FR
00,000
5250 DATA 000,240,015,240,015,000,0 >FT
00,000
5260 DATA 015,000,015,000,000,000,0 >FM
00,240
5270 DATA 015,240,015,000,000,000,0 >FB
15,240
5280 DATA 015,240,000,000,000,255,2 >FX
55,255
5290 DATA 255,000,015,240,015,240,0 >FY
15,240
5300 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FP
15,240
5310 DATA 015,240,015,240,015,240,0 >FQ
15,240
5320 DATA 000,000,015,000,000,240,0 >FJ
15,000
5330 DATA 000,240,000,000,015,240,0 >FK
00,000
5340 DATA 015,000,000,240,015,000,0 >FT
00,240
5350 DATA 000,000,015,240,000,000,0 >FM
15,000
5360 DATA 000,240,015,000,000,240,0 >FN
00,000
5370 DATA 015,240,000,000,015,000,0 >FW
00,240
5380 DATA 015,000,000,240,000,000,0 >FX
15,240
5390 DATA 000,000,015,000,000,240,0 >FR
15,000
5400 DATA 000,240,000,000,015,255,0 >FP
00,000
5410 DATA 234,000,000,255,015,000,0 >FU
00,000
5420 DATA 000,000,015,240,000,000,0 >FD
00,000
5430 DATA 000,240,015,000,015,240,0 >FZ
15,000
5440 DATA 015,240,000,240,015,240,0 >FG
00,240
5450 DATA 015,000,015,240,015,000,0 >FH
15,240
5460 DATA 000,240,015,240,000,240,0 >FD
15,000
5470 DATA 000,000,000,000,000,012,0 >FF
12,012
5480 DATA 012,012,012,012,000,000,0 >FK
00,000
5490 DATA 000,000,000,000,000,000,0 >EG
00,000
```


AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512
SUPER PROMOTION
3DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE
ELU
AMSTAR
NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT
7 JOURS/7 EN DECEMBRE
DE 8H00 à 20H00
MICROMANIA FETE NOEL !
EN DECEMBRE
DES CADEAUX DEMENTS
DANS TOUS LES PAQUETS
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
INCROYABLE !
LES TRESORS DE US GOLD +GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR 195F
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS +SPACE HARRIER+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX +WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE 189 F +IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 +ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS 165 F +COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS +ARKANOID+GAME OVER+MAMAK +LEGEND OF KAGE 145 F +SLAPFIGHT+YIE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +TT RACER+NIGHT GUNNER 165 F
MALETTE JEUX FIL +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER +TAIPAN+XEVIOUS 245 F
LORICIEL HIT 4 +BILLY LA BANLIEUE +MARACAIBO+MGT 179 F
ELITE 6 PACK N°2 +BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER 145 F
HIT PACK 2 +SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD+COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942 145 F
NOUVEAUTES
720 DEGRES 145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER 139F
ALTERNAT WORLD GAMES 145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 195F
BASKETMASTER 145F
BIRDIE 175F
BLUEBERRY 195F
BLOOD VALLEY 145F
BLUE WAR 145F
BOB MORANE ESPACE 245F
BOB MOR LES CHEVALIERS 245F
BOB MORANE LA JUNGLE 245F
BRAVESTAR 145F
CAPTAIN AMERICA 145F
CHARLIE CHAPLIN 145F
CLASH 195F
CRAZY CARS 159F
FLASHPOINT 145F
FORTERESSE 195F
GABRIEL NF 175F
GALACTIC GAME 145F
GAUNTLET 2 145F
GUADALCANAL 145F
GUNSHIP 245F
GRYZOR 145F
HURLEMENTS 175F
IRON HORSE 149F
IZNOGOUD 245F
JACKAL 99F
LAZER TAG 145F
MACH 79F
NAVY MOVES 145F
PIRATES 145F
RAMPART
SIDE ARMS
STREETSPORT BASKET 145F
SUPER SKI 195F
HIT PARADE
3D GRAND PRIX 140F
ACE OF ACE NF 145F
BARBARIAN NF 135F
BASIL THE DETECTIVE 145F
BIVOUAC NF 195F
BOB WINNER NF 169F
BUBBLE BOBBLE 145F
BUGGY BOY 145F
CALIFORNIA GAMES 145F
COMBAT SCHOOL 145F
COBRA(LORICIEL) 179F
DEEPER DUNGEONS NF 145F
DEATH WISH 3 NF 145F
ENDURO RACER NF 145F
FER ET FLAMME NF 249F
FREDDY HARDEST 145F
GRAND PRIX 500 CC NF 169F
HMS COBRA NF 299F
INDIANA JONES NF 145F
JACK THE NIPPER 2 145F
LE PASSAGER du Temps NF 195F
Les Chiffres & Les Lettres 275F
LES DIEUX DE LA MER 195F
LES RIPOUX 195F
LE MAITRE DES AMES 189F
MEUTRES EN SERIES NF 299F
MONOPOLY NF 245F
PROHIBITION NF 195F
RENEGADE NF 145F
ROAD RUNNER NF 145F
RYGAR 145F
SALOMONS KEY 145F
SCALEXTRIC NF 245F
SCRABBLE NF 220F
SCRAM NF 165F
SILENT SERVICE NF 139F
SURVIVOR 145F
TAIPAN NF 145F
THUNDERCATS 145F
TRANTOR 145F
ACROJET NF 145F
AFFAIRE SYDNEY NF 195F
ASPHALT NF 145F
BIG BAND NF 195F
FLASH NF 195F
GAME OVER NF 145F
INFILTRATOR NF 149F
LAST MISSION 195F
MASK 145F
MISSION 79F
NECROMANCIEN 145F
MASQUE NF 179F
PAPER BOY NF 135F
WONDERBOY NF 145F
PC 1512
MANETTES SPECIALES PC
SPECIALE SPEED KING PC1512 195F
SPEED KING POUR COMPATIBLES
AVEC CARTE D'INTERFACE 295F
ALBUM EPYX 225F +WINTER GAMES +PITSTOP 2 +SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F +INFILTRATOR +ECHECS 3D +NUMERO 10
PC HITS 245F + TOP GUN + STRIP POKER + GREAT ESCAPE +THE DAMBUSTERS
ARKANOID NF 195F
BLUEBERRY 245F
BOB MORANE ESPACE
BOB MORANE LA JUNGLE
BOB WINNER NF
BRUCE LEE NF
CALIFORNIA GAMES
CRASH GARET
DARK CASTLE
DEFENDER OF THE CROWN
DESTROYER
ECHECS 3D NF
F15 STRIKE EAGLE NF
GATO
GAUNTLET NF
HARDBALL
HURLEMENTS
KARMA NF
L'ANNEAU DE ZENGARA 245F
LE MAITRE DES AMES 245F
LES RIPOUX 195F
Les PASSAGERS du vent 1 285F
Les PASSAGERS du Vent 2 285F
MISSION RAFA
PROHIBITION NF
SCRABBLE NF 245F
SOLO FLIGHT NF 195F
SUPER TENNIS NF 195F
WORLD GAMES NF



NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7
EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00
AMSTRAD CASSETTES
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12
LES ALBUMS!*
LES TRESORS DE US GOLD
+INFILTRATOR 119F
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 95 F
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+XEVIOUS 195 F
+MARACAIBO+MGT 149 F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
ALL STAR HITS
+DESERT FOX 95F
NOUVEAUTES
720 DEGREES 95F
ADVANCED TACT FIGHTER 89F
ALTERN WORLD GAMES 95F
ALIEN US 99F
BASKET MASTER 89F
BLOOD VALLEY 95F
BOB MORANE ESPACE 245F
BOB M. LES CHEVALIERS 245F
BOB WINNER 129F
BOBSLEIGH 95F
CAPTAIN AMERICA 95F
CHARLIE CHAPLIN 95F
CRAZY CARS 129F
GALACTIC GAME 95F
GABRIEL 139F
IRON HORSE 99F
JACKAL 149F
LA CHOSE DE GROTEMBUR 135F
LAZER TAG 95F
LES RIPOUX 125F
MAD BALLS 89F
MATCH DAY 2 89F
QUAD 145F
RAMPART
SIDE ARMS
STREET SPT BASKETBALL
SUPERSKI
VICTORY ROAD
WIZARD WARZ
HIT PARADE
3D GRAND PRIX NF 89F
ACE OF ACES NF 89F
BARBARIAN NF 95F
BASIL THE DETECTIVE 95F
BIVOUAC 125F
BUBBLE BOBBLE 95F
BUGGY BOY 95F
CALIFORNIA GAMES 95F
COMBAT SCHOOL 89F
COBRA(LORICIEL) 129F
DEATH WISH 3 89F
ENDURO RACER NF 95F
F15 STRIKE EAGLE 99F
FREDDY HARDEST 89F
HSM COBRA NF 259F
INDIANA JONES NF 95F
LES DIEUX DE LA MER 145F
MONOPOLY NF 175F
PROHIBITION NF 120F
ROAD RUNNER NF 95F
RYGAR 95F
SALOMON'S KEY 89F
SCALEXTRIC NF 95F
SCRABBLE FR NF 175F
THUNDERCATS 89F
TRANTOR 95F
ACROJET NF 89F
AFFAIRE SYDNEY NF 145F
ASPHALT NF 115F
BLACK MAGIC NF 95F
CHARLY DIAMS 129F
EXOLON 89F
FLASH NF 95F
FORTERESSE 135F
INVITATION NF 95F
LAST MISSION NF 95F
LIVINGSTONE NF 95F
MANHATTAN LIGHT 145F
MISSION 129F
1001 BC NF
NEMESIS NF
NEMESIS THE WARLOCK NF 95F
RELIEF ACTION NF
SAPIENS NF
SLAP FLIGHT NF
STRYFE NF
SUPERSPRINT
SURVIVOR
THE SENTINEL NF
TRIVIAL PURSUIT NF
TUER N'EST PAS JOUER
WONDERBOY NF
ZOMBI
SPECIAL NOEL : Promotions sur manettes
145 F
145 F
145 F
145 F
90 F
135 F
2 manettes 75 F
SUPER! LA MANETTE US GOLD
125 F
Promotion: MANETTE SPEED KING 145F
06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez cassette
Disk
Total à payer = F
NOUVEAU PAYEZ CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Bob Morane Chevalerie : Voici ce qui vous attend !

[illegible] de SAVOIE [illegible] colline, l'imprenable château des MEAUREGARD, repère de l'Ombre Jaune

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.



La Patrouille du Temps vous a tranféré au XIII[e] siècle pour empêcher l'OMBRE JAUNE de mettre la main sur le Saint Suaire, le drap qui a recueilli le corps du Christ à la descente de la croix. Empêchez M[r] MING de s'en emparer et de devenir ainsi le maître de la civilisatioo Occidentale.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une histoire dont vous êtes le héros**, uo **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

Retrouvez ainsi l'Aveoture sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

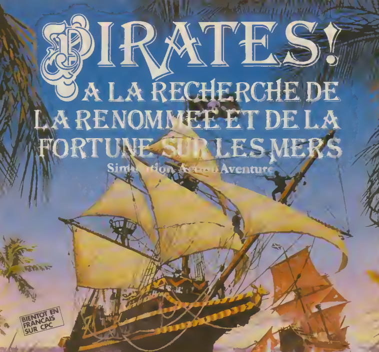
INFOGRAMES



UBI Soft
E.X.I.T.
Quelque part au delà du vécu
Amstrad cass 150 F
Amstrad disc 195 F
V 2
Amstrad Disc 180F
PROFESSION DETECTIVE
E.X.I.T
Profession Détective
La dernière chance d'un privé !
Amstrad disc 249 F - 2 disquettes
GABRIELLE
BILLET

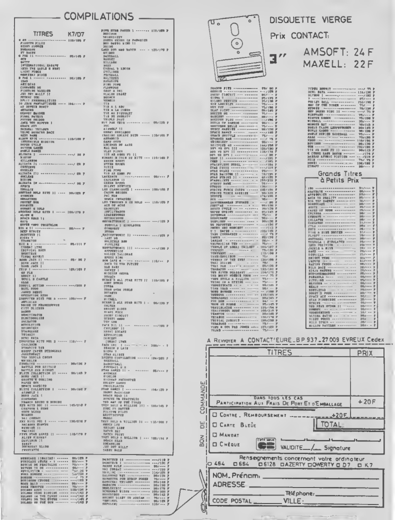


PEUR SUR AMITYVILLE
V2
PEUR SUR AMITYVILLE
GABRIELLE
E.X.I.T.
V2
Gabrielle
Peur sur Amityville
UBI
DIFFUSION
téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21
Disponible dans les meilleurs
points de vente et dans les



PIRATES!
A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS
BIENTOT EN FRANCAIS SUR CPC
MICROPROSE


JEUX
TITRES K7/D7
UTILITAIRES
AMSTRAD
CONTACT'EURE
BP 937_27009_EVREUX Cedex
TEL :32.28.91.39
EDUCATIFS
TITRES K7/D7
JoyStick
Controller
46F
ACCESSOIRES



COMPILATIONS
TITRES
K7/D7
DISQUETTE VIERGE
Prix CONTACT:
3"
AMSOFT: 24 F
MAXELL: 22 F
Grands Titres à Petits Prix
A Renvoyer A CONTACT'EURE _ BP 937 _ 27009 EVREUX Cedex
BON DE COMMANDE
TITRES
PRIX
DANS TOUS LES CAS
Participation Aux Frais De Port Et d'Emballage
+20F
☐ Contre - Remboursement
+20F
TOTAL
☐ Carte Bleue
☐ Mandat
☐ Chèque
Validité ___/___ Signature
Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7
NOM_Prénom
ADRESSE
Téléphone
CODE POSTAL
VILLE

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de hande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

COKTEL VISION

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision. Joindre 2 timbres à 2,20 F.

75 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1)-46 04 70 85

Bon de commande: Nom et adresse ....

AMS

....

Blueberry . disk: Thomson 220F☐.Atari ST 245F☐.Amstrad CPC 199F☐. Comp.PC 255F☐ +10F de port

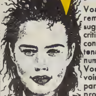

MICROÏDS
Super SKI
5
MICROÏDS
Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F



LES MEILLEURS AU MONDE
POUR AMSTRAD/CBM64/128
EPYX
POUR AMSTRAD/CBM64/128
COMPILATION DE 4 JEUX.
WORLD GAMES
WORLD GAMES
Une competition internationale d'epreuves sportives y compris le geon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau le saut de tonneau en patins a glace, et autres.
IMPOSSIBLE MISSION
IMPOSSIBLE MISSION
La menace · L aneantissement nucleaire La mission parvenir au centre de controle du savant fou, Elvin et dechiffrer son code secret on dit que c est IMPOSSIBLE. Alors si cela vrai Agent 4125 vel a monde n'existera plus
WINTER GAMES
WINTER GAMES
Une collection passionnante d'epreuves spectaculaires reunissant le patinage artistique (figures libres imposees) le bobsled le saut a ski et le biathlon
SUPER CYCLE
SUPER CYCLE
Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce defi de course sur une motocyclette super rapide.
EPYX
POUR P.C.
POUR P.C.
COMPILATION DE 3 JEUX.
WINTER GAMES
PITSTOP II
SUMMER GAMES II
U.S. GOLD

DITES-MOI TOUT !

Votre avis nous intéresse !



Vous avez des remarques, des suggestions ou des critiques à formuler concernant le contenu du présent numéro...

Vous souhaitez voir traiter un sujet particulier dans un prochain numéro de la revue...

L'équipe rédactionnelle d'AMSTAR est à votre écoute 24 heures sur 24, grâce à son serveur télématique. Composez le 3615, code d'accès MHZ, choix Messogerie, boîte AMSTAR

LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", oous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous oous l'eovoyez.







PLACE UTILITAIRES	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	—
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	—
3	Echosoft	Synthèse vocale	▲
4	Tas-sign	Utilitaire imprimante	▲
5	Sillpack	Utilitaire musique	▲

PLACE JEUX	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	Army Moves	Arcade	—
2	Trantor	Arcade	▲
3	Arkanoid	Arcade	▼
4	Bivouac	Simulation Sportive	▲
5	Freddy Hardest	Arcade	▲

PLACE INTERFACES	NOM	TYPE	PROGRESSION
1	Mirage Imager Turbo	Duchet	—
2	Scanner	Dart	▲
3	Multiface 2	Romantic Robot	▲
4	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	▼
5	Synthétiseur	TMPI	▼

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR
720°	*US Gold*
Astérix chez Rahazade	*Coktel Vision*
Forteresse	*Loriciels*
La chose de Grotemburg	*Ubi Soft*
Oxphar	*Ere Informatique*
Qin	*Ere Informatique*
Ramparts	*Go !*
Super Ski	*Microïds*


CRAFTON
ET XUNK SONT
DE RETOUR DANS
L'ANGE DE
CRISTAL!

LE COIN DES AS





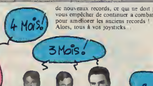
LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU MARCHES DU PODIUM

1 - Lionel CANESI
2 - David EHRET
3 - Etienne GASTOU
4 - David GODEFROY

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort.
Envoyez nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentes dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...

ARKANOID	970 790	Etienne GASTOU
ARMY MOVES	I 647 250	Emmanuel MANNESSIER
	II 202 450	
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	11 011 100	Lionel CANEST
SPACE HARRIER	3 414 353	David GODEFROY
SPINDIZZY	98 % of screens 43 % of jewels 68 % of games	Olivier LE BORGNE
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,51	Gilles PIERRE et J.-F. COIN
– Bobsled	25,70	Martial VANDAMME
– Speed Skating	0 26 0	David EMRET
– Sky Jump	236	Yannick SCHUCHT
YIE AR KUNG-FU	9 026 600	Frédéric FLORENT





1 Gerard BROUSSE

De gauche à droite

2 Alexandra SALMON
Emmanuel MANNESSIER

3 Olivier LE BORGNE
Martial VANDAMME
Frederic FLORENT

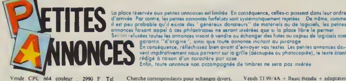


4 Gilles PIERRE
Jean-François COIN





4 AS
ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION
FIGHTER PILOT
NIGHT GUNNER
TOMAHAWK
TT RACER
UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES
AMSTRAD
DIGITAL
INTEGRATION



La place réservée aux petites annonces est limitée En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée

Vende CPC 664 couleur = 2990 F Tel 90.25.83 61.

Vends jeux originaux et cassettes pour CPC 464 . 50 F. Tél 43 07 30 39 - LE MOEL Yannick - 6. Villeneuve Château - 53200 Gontier.

Loue 20 F le logiciel (K7) à la journée uniquement sur Chartres Tél 37 21 66 94.

Loue 20 F le logiciel (K7) à la journée Uniquement sur Chartres. Tél 37 21 66 94

Vends K7 originaux pour Amstrad (Top Gun, Xevious, GP 500cc, etc.) De 50 à 110 F Urgent Tél 27 80 37.22 Demander François

Achete extension mémoire 64 Ko DKT 7230 F Cherche contacts pour échanges. Francis tél 60 04 03 20 - 1. rue des Mesanges 77450 Montry

Vends CPC 6128 couleur + 100 jeux dont toutes les nouveautés + 1 joystick, le tout cédé à 3700 F Tout est garanti Tel 42 82 18.30

Recherche modification de The Avanced OCP Art Studio pour Okimate 20 contre echange (340 prog.) ou autre Tel 84 93 72 58 apres 20 h

Vends interface 8 sorties 220 V - 300 W compatible 464 664 ou 6128 avec prog d'animation lumineuse Tél Gilles 43 81 45 65

Echange nombreux logiciels sur K7 et disk Mauri Pascal 24240 Sigoules Tél 53 58 40 39

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 38 disk contenant + de 120 jeux et utilitaires + nombreuses revues 4700 F Tel 91 52 43 88

Vends 6128 coul + 250 log (news) + joy speedking + revues 2500 F Tel le soir 39 76 34 69 (78110 Vésinet)

Vends 25 jeux originaux cassette (Trio Pack, Sorcery, Gold Hits, Mandragore) 600 F à debattre Eric Pfister Tél. 41 89 11 24

Echange nbx jeux + achete lecteur de disquettes pas trop cher Arnaud Robin, 59 rue Anatole France, 32100 Condom Tél 62 28 01 48

Vende jeux originaux pour Amstrad en disquettes Liste sur demande Tél 42 06 66 27 (region Marseille/Martigues/Fos) Franck

Echange ou vends nbx jeux sur K7 Chardon Jean-Pierre, Mont-Saxonnex Le Martinet 74130 Bonneville

Echange logiciels sur CPC 464 cassettes Tél 70 06 72 09 Vérigny Maillet 03190 Hérisson (Allier)

Incroyable ! Vends 8 jeux Atari 2600, 600 F + en cadeau console de jeux Atari Urgent Contacter Julien tél 43 68 12 23 heures repas

Cherche correspondants pour echanges divers. Pelet Didier 19 rue du Thimerais 78310 Maurepas

Vends imprim Okimate 20 + hard copy + logiciel AMX page-maker le tt 2000 F Tél après 18 h 69 25 01 38 Demander Stéphane

Vends 464 mono t b.e + adaptateur couleur + 65 jeux originaux + revues + manettes (3000 F) Frédéric tél 61 44 11 07, 31100 Toulouse

Urgent, vends Amstrad CPC 464 monochrome + 1 manette + 10 jeux, le tout 1500 F (ordinateur sous garantie) Tel 48 25.72 92 demander Sébastien

Ech jeux sur CPC 6128 je possede (Death Wish 3, Wizball ...) Rey Alexandre, 6 rue Jacque Jean Esquie 31100 Toulouse.

Vends lect de disq 5" 1/4 neufs pour Amstrad, double face, prix 1600 F (360 Ko) et 1800 F (720 Ko) Tél 42 08 11 28

Echange jeux trucs, astuces sur K7 ou disc réponse assurée et rapide Fromer Sylvain SP 69079/B 75998 Paris Armée France

Vends originaux complets disks masque Sram 2, Passager du Temps, Harry & Harry, 110 F chaque ou 400 F le tout Tél 74 94 49 55

Echange walkman + enceintes + transfo. 3-12 V + 4 logiciels disquettes contre synthé vocal T M - 88 90 32 24 Daniel

A vendre PCW 8256 traitement de textes garantie encore 2 ans, ecran, clavier et imprimante 3000 F. Lebeau 13 rue Claude Decaen Paris 12e

Vends TI 99/4A + Basic étendu + adaptateur manette + cordon magnet + nbx livres + très nbx prog + revues Le tout t.b e. prix 800 F - Vends drive 5 1/4 decrit dans CPC n° 11 pages 57 a 61 Reglage à terminer Drive + alim + cordon 700 F Vends collection de la revue Hebdogiciel à partir du n° 12 et jusqu'au dernier sorti 400 F Parmentres 27 rue de la Krutenau, 67000 Strasbourg, tél 88 35.13 40

Stop ! Vends CPC 464 couleur + jeux région Chalon Samuel Hut 7 allée des Myosotis, 51000 St Memmie Tél 26 21 32 60 Proposez

Vends Sram + GP500 cc et autres jeux Prix à debattre Tél 85 84 06 72 entre 18 h et 20 h.

Très urgent ! Achete lecteur disquette DD 1 (1200 F) Tél 72 24 69 87 (dans la région lyonnaise si possible) Demander Grégory

Vends Chiller sur K7 originale à partir de 60 F Tél 78.47 93 94 a partir de 18 h Demander Didier

Vends pour 6128 sur disk, best seller originaux Eden Blues, Crafton, Commando, Tau Ceti etc ou échange tél 46 48 40 44

Vends vies inf. solutions, plans, dic, etr env + 2 timbres (indiquer ordinateur possédé) P Fabre, 62, bd Carl Vogt Genève Suisse

CPC 464 échange jeux sur K7 (Prohibition, Livingstone, Barbarian, Arkanoid, etc) Val d'Oise seulement. Tél 34.17.38 46 Bruno

Vends Amstrad n° 8, 9, 10, 11 10 F, pièce n° 12 : 12 F, n° 6 5 F + CPC n° 23, 20 F + CPC hors serie n° 3, 5 10 F pièce. Lamy Jean Denis, rue Garnier, Challes 43.75 97 86

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à .
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ



Recherche Amstrad CPC 8128, urgent Bouzidi Philippe, 44, route de Lyon, 03400 Yzeure

Echange écran monochrome GT 65 contre jeux sur disk. Ecrire à Leourier Yves, 15, rue des Jones, Montgeron 91230

Vends originaux, vend multiface II, t b ét, 450 F, échange + de 200 jeux contre matériel, interfaces Cyril, 41 44 36 55, le week-end

Vends lecteur 5'1/4 pour CPC (sous garantie), prix 550 F Vends autrs périphériques Demander Alain 43 28 53 97.

CPC 8128 cherche contacts pur échange de jeux (nouveautes) Tél 57 49 22 42 sur l'Isle, 33230 Coutras.

Vends Amstrad CPC 464, coul + 13 revues + joystick + centaine de jeux. Urgent. Tél 61.72 23 97

Achète CPC 464 coul + joystick + quelques K7 jeux, le lot environ 2 500 F Faire offre tél. 90 73 06 83, h r, urgent

Vends CPC 6128 nb + 70 jeux + 4 livres + joystick, 2900 F Tél 69 43 34 21, Vignon-Régis

Recherche pur 6128 écran couleur à échanger possible contre pistol poudre n coll Di Giorgio, 1, allee Bruyères, Nanterre 92000

Vends Mirage Imager Turbo pour 464 et 664 350 F ou échange contre extension mémoire 645 K Demander David au 34.43.72 69 (95).

Vends ou échange jeux sur CPC 464 K7 et bientôt D7 Ecrire Jean-Luc Kyaux Nezignan L'Evêque 34120 Pezenas Tél 67 98 20 67 week-end

Vends CPC 6128 coul. + livres 20 disc pl 3500 F - DMP 2000 + Dart 1500 F synt vocal 150 F Tél 69 21 44 22 Guy Viry

Vends CPC 6128 coul + 2 joy + 30 disk = 200, softs + Mir Imager + 30 revues Valeur 7500 F vendu 3990 F Tél 42 56 16 76 Bouches du Rhône

Vends Amstrad CPC 444 mono + 160 jeux + livres + menettes, le tout très bon etat 2000 F à déb Tél 39-61 55.21 apres 17 h

Vends disk de jeux à 50 F, compilation 75 F (un peu de tout, Cauldron 1 et 2, Mag Max, etc.) Tél 29 63 32 15 après 18 h 30 Bruno

Vends CPC 464 mono + 100 jeux + joystick 1900 F Tel 64 37 54 90 après 18 h 30 Seine et Marne

Oui ! Vends jeux originaux avec boîte origine 115 F seulement pour savoir les jeux en vente Contact Julien 43.68-12.23 heures repas

Vends graphiscop R 700 F, très bon état, 7 mois avec notice Tél 30 82.61 16 J'habite Louveciennes

Vends 464 coul + DDI 1 + Jasmin 1 MO + 35 disk 5 pl/5 + 150 jeux + 15 originaux + 1 joystick + 1 doubleur joy + nbx liv 5000 F à débattre Tél 47.41.°1 38 (Nicolas).

J'échange Metrocross en disc contre Magmax, Game Over ou Slapflight (disc) Téléphonez au 45 09 56 58 région Parisienne uniquement.

Urgent ! Moniteur couleur et tuner TV sous garantie, possible vente séparée. Cadeau lecteur K7 si achat groupe Tél 48 66 37.32

Vends CPC 464 couleur, excellent état, sous garantie + 30 des meilleurs jeux pour 2200 F Tel 58 96 12.54 (Cher).

Achète MCP 40 pour 6128, 600 F ou échange contre hit pack 1-2 + 6 superhit + livre MA 7 + 200 F (val 550 F) Tél 39 91 81 82 après 18 h

A vendre 85 numeros d'Hebdogiciel (78 à 167), bon état. Prix 8 F pièce Tél 43 61 96 09 après 19 h demander Xavier.

Vends Amstrad 464 coul + 110 jeux + plus de 60 revues + K7 de demonstration t b e + cadeaux CBS + 10 cart + turbo 2500 Tel 55 56 08 35

Vends Amstrad CPC 464 couleur + drive 3 P'' + 100 jeux + revues Bon état Chérif Djaziri, 35 av Marc Seguin Paris tel 42 01 63.01.

Urgent, deviens fou ! Recherche le code d'Army Moves Ecrire à Romain Pelissier 3 rue des Aubépines 43000 Vals près le Puy

Vends CPC 464 couleur + 10 Amstar + 22 Amstrad magazine + manuel + 70 logiciels le tout 3200 F Lo Philippe 7 square Esquirol 94000 Créteil tél. 43.77 58 75

Vends Mirage Imager Turbo pour 6128 neuf avec notice 300 F 63 03 63 06 après 20 h

Vends K7 affaire Sydney, Green Beret, Ocean's Allstar hit 65 F pièce Valérie Pernin 52 rue J J Rousseau Saint-Dizier 52100

Possesseur CPC 464 echange K7 de jeux pour les intéressés me contacter le plus rapidement possible au 64 34 86 27 Meaux

Vends jeux disk sur CPC Recherche "The Avanced OCP Art Studio" Tél à Benoît 41.67 00.74 le week-end.

Vends CPC 464 mono + 10 logi + joy + synthe voc FK 2500 F, lect disk DDI 1 + 20 disk remplis de jeux 1600 F Tél 91 51 14 56

Urgent, recherche et achete numéros 1, 3 d'Amstar en très bon état, 12 F pièce Contacter J-N Georges 95100 Argenteuil.

Vends livres Ma, Sybex, PSI, Amstrad, t b e 1/2 prix Vends 2 joysticks + doubleur t b e 180 F Tél à François au 30 71 40 78

Vends CPC 664 mono + nbx jeux + utilitaire + ext DW 64 Ko + synt tech M + Jyz Prix 3600 F Tél 45 81 36 87

Vends CPC 464 coul + DDI 1 + DMP 2000 + nbx jeux et revues, t b e, prix à débattre Tel 67 71.07 18 après 20 h Demander Bruno

Vends V65000 de Philips avec logiciels educatifs et de jeux Prix 1000 F Tel. après 19 h au 39 60 66 77.

Je recherche notices en tous genres (jeux, utilitaires) et cherche contacts cool pour échange news . Francis (16) 60 04 03 20

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDI 1 + 150 logiciels (K7 disk) + joystick + housse + magazines 5000 F Olivier au 77.71 91 55

Cherche ODD JOB pour CPC 6128 avec doc Auberbier Henri Pont du Roy 16330 Vars

Echange jeux sur K7 Contacter Le Ster Jérôme, Pontouzic Berne, 56240 Plouay

Echange nbx softs sur 6128 nouveautés astuces etc Alexis Letournel 17 annee des Fleurs, 76240 Bonsecours

Sur Toulouse, Haute Garonne et proches départem vends nbx jeux originaux, prix très inter Tél 61 44 01 39

Ch correspondants sur CPC 6128 (jeux et autres) réponse assurée Alain Debuire 4 rue des Hêtres 77140 St P les Nemours

Vends Schneider CPC 464 couleur + pro soo + revues + plus de 100 logiciels 2400 F Laurent au 51 38 62 80 après 19 h

Cherche enregistrement vidéo l'Aventure des Plantes Telephoner au 48 60 66.72, échange logiciels possible, même tél

Vends jeux Arkanoïd 70 F Metrocross 75 F, Micro Application n° 8, 80 F, A Magazine n° 7 à 25, 16 F pièce + CPC n° 20, 22, 15 F Tél 54 42 82 11

Amstradiste cherche correspondants sérieux pour echanges sur disk 3'' Nicolas Lebrun 14 rue George Sand 56530 Queven

6128 CPC cherche correspondants pour échange logiciels Tran-Thiet Cédric, 48 av. Marcellin Berthelot 38100 Grenoble

Vends disques 3'' avec jeux, cause 5''1/4 Possede dernieres nouveautés Possibilité d'échanges Tel. 43 53 69 99 Dem Emmanuel

Echange amicalement nbx jeux sur CPC 464 Dubik Jerôme, 44 av La Bruyere 38100 Grenoble Tél 76 22 49 19 réponse assuree

6128 échange nbx logiciels Recherche cartouche Atari 2600 Olivier Dalechamps 13 rue Renoît Malon 94500 Champigny Tél 47 06 54 69

Ch contacts pour échange sur CPC 6128 et PCW 8256 Tél bur 39 56 81 18, P 1131 Dom 30 62 32 12 Patrick

Achat toute manette de jeu à 10% de leur valeur Tel 30 58 48 30 region Bois d'Arcy (78) après 19 h (même cassees)

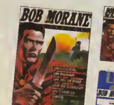
Vends cause double emploi CPC 4674 moniteur monochrome + joystick 1300 F - CPC 6128 moniteur couleur + interface TV + RS 232 + 2 boites disquettes vierges 3800 F Tél 99 57 60 61

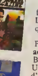
Urgent cherche DDI 1 ou DMP 2000 bon etat Prix modéres, région Rhône Alpes 78 08 00 69 Lyon

Bob Morane Jungle : Voici ce qui vous attend !

Espi… Diab… …ERRE NEV… de SANTA MARTA Colombie. Incantation des …HIBCHAS au soleil couchant

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.





BOB MORANE, parachuté en pleine jungle, doit survivre dans ce milieu hostile puis se diriger vers un temple INCA, récupérer un fabuleux trésor avant son ennemi mortel " L'OMBRE JAUNE ". Les dangers de la jungle et le labyrinthe du temple ne seront que quelques-uns des pièges à éviter.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient
Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.


AMSTRAD CPC
IBM PC
ATARI ST
Retournez le bon ci-dessous à :
MICROÏDS
rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 90 18 - Télex : 631 748 F
DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM
ADRESSE
Joindre 2 timbres
à 2,20 F pour frais
d'expédition

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

UBI

ZOMBI

INERTIE

ASPHALT

MANGE-CAILLOU

MANHATTAN



BANCS D'ESSAIS EXCLUSIFS :
- QIN
- PHARAON
- LA CHOSE DE GROTEMBURG

LOGICIEL DU MOIS : ASTERIX CHEZ RAHAZADE

ET TOUJOURS NOTRE CONCOURS PERMANENT

M 2817 - 16 - 14,00 F

3792817014000 00160

L'album Ubi pour votre Amstrad

5 SUPERS JEUX POUR LE PRIX D'UN

MENSUEL - N° 16 - DEC. 87 - JAN. 88

SOMMAIRE



La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.

Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

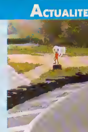
EDITORIAL

LOGICIELS A PROFUSION !

Impressionnant ! Les éditeurs de jeux ont vraiment pensé à garnir vos petits sabots de Noël !... Non seulement, les passionnés de jeux d'aventure vont être comblés avec des logiciels tels que Qin, Pharaon, l'Œil de Set ou Oxphar mais, en plus, vous allez avoir la possibilité d'étendre largement votre logithèque grâce aux nombreuses compilations en tout genre...
Par ailleurs, nous vous avons concocté un dossier sur les utilitaires graphiques et musicaux qui vous donneront peut-être des idées originales pour les fêtes de fin d'année !
Enfin, n'oubliez pas de jeter un coup d'œil sur notre concours permanent qui est véritablement accessible à tous et qui vous permettra de changer agréablement d'air pendant les vacances de février.
Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année et un Joyeux Noël...
A l'année prochaine !

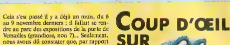
La Rédaction





ET UN KART, UN !

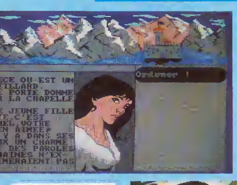
Deux minutes, cinquante-et-une seconde quatorze c'est le temps qu'a mis Christophe Roquet pour gagner un karting de compétition. Pour cela il a dû détrôner Claude Fayolle détenteur pendant tout l'après-midi du meilleur temps.
Mais qu'est-ce que ça vient faire dans Amstar tout ça ???
Pour ceux qui ne s'en souviennent plus, rappelons qu'à l'occasion de l'Amstrad Expo, US Gold organisait un concours, celui du high-score sur Out Run, le célèbre jeu de café qu'il nous tarde de retrouver sur nos chers CPC. (Soyez encore un peu patient, ça arrive...). Sur les 1000 participants, une trentaine était sélectionnée pour participer à une finale bien particulière : une course de kart, sur un vrai circuit : celui du Racing Kart Buffo (RKB) aux Etards (77). C'est ainsi que se sont retrouvés tous les fans d'Out Run, ce dimanche 15 novembre. Après les qualifications du matin et, un buffet sympa le midi durant lequel le kart du futur vainqueur faisait rêver les douze participants encore en jeu, débutait la finale. Un par un les concurrents se battaient contre le chronometre de Monsieur Derneden. Tête-à-queue et glissades assuraient un super spectacle mais faisaient perdre un temps considerable aux coureurs. Aussi est-ce avec calme et finesse qu'il fallait piloter : la victoire de Christophe en est la preuve. Sans doute était-ce avec la même concentration qu'il avait réussi à se qualifier parmi les trente meilleurs joueurs d'Out Run. Juste avant la remise des prix, un autre spectacle : le trophée des officiels de la presse, de l'Amstrad expo et bien sûr d'US Gold.
C'est donc dégoulinant de pluie que Thierry Braille (US Gold) a remis la coupe à Christophe, le kart et des logiciels aux autres participants.
Bref une super journée pour les fans d'Out Run et de karting...



COUP D'ŒIL SUR



Cela s'est passé il y a déjà un mois, du 6 au 9 novembre derniers ; il fallait se rendre au parc des expositions de la porte de Versailles (grandiose, non ?).. Seulement, nous avons dû constater que, par rapport aux deux premières editions, celle-ci édition cherchait à prendre un nouveau tournant en voulant faire de ce salon un salon pro...
Malgré tout, tous les éditeurs de jeux qui font votre bonheur étaient là pour présenter leurs petits derniers... et mettre un peu d'animation. Les nouveautés présentées avaient pour noms : Billy II ou Pharaon pour Loriciels, Super Ski ou Quad pour Microids, Bob Morane pour Infogrames, L'œil de Set pour Ubi Soft, Qin pour Ere informatique... La plupart d'entre eux vous sont livrés dans ce numéro !
US Gold, quant à lui, s'occupait de mettre de l'animation en organisant un concours sur Outrun dont l'enjeu était tout simplement un kart. Ce concours a été l'occasion d'une finale sur le circuit du RKB le 15 novembre, finale dont vous avez un aperçu ci-contre.





CARRAZ EDITIONS

Les enfants de 3 à 8 ans vont découvrir **les Voleurs du temps** où Abracadabra petit magicien gardien des éléments du temps a quelques problèmes.

LORICIELS

Que diriez-vous de vivre à l'écran une histoire contée par Victor Hugo ? Avec **Han d'Islande** vous êtes transporté en pleine aventure en Norvège au XVII[e] siècle. Ce logiciel sera livré avec une cassette audio présentant des extraits d'émission de France Culture et racontant le roman.

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR...



MICROIDS

Le simulateur tant attendu sur Amstrad arrive ; alliant simulation et arcades, **Quad** va vous permettre de devenir un spécialiste du joystick grâce à une course folle sur les pistes du désert...





INFOGRAMES

Dans le même esprit que les Passagers du vent, voici le début de toute une collection **Bob Morane** qui propose avec chaque logiciel un roman, une BD, un guide de survie et une aventure dont vous êtes le héros, les trois premiers titres sont : Bob Morane jungle, Bob Morane science-fiction et Bob Morane Moyen Age.



COBRA SOFT

Afin que le pays de Thoz ne soit plus que ruines et désolations, vous devez traverser de nombreux périls pour récupérer la sphère magique des griffes du Nécromant Skroflu... **Turlogh le rôdeur** vous fait pénétrer dans l'interactivité totale BD-Micro grâce à la B.D qui accompagne le logiciel.



ET TOUS LES LOGICIELS OUTRE-MANCHE

La production de fin d'année étant tellement importante, nous ne vous donnons que les noms des logiciels à paraître, vous trouverez de toute manière les bancs d'essais dans les prochains Amstar.

- Konami : **Jackal** et **Iron Horse**
- Océan : **Psycho Soldier** et **Phantom Club**



COMPILATIONS

En cette période de fin d'année et plus particulièrement de Noel que diriez-vous de souffler à qui de droit une idée cadeau qui aurait la forme d'une compilation ? .. Ce n'est pas le choix qui vous manque :
Ocean, à lui tout seul, propose deux coffrets différents ; soit **All star hits n° 2** (Head over Heels, Wizball, Mutants, Tank, Cobra, Army Moves) et **Live Ammo** (Rambo, Green Beret, The Great Escape, Army Moves, Top Gun).

Imagine a préparé un special **Arcade hits** d'enfer (Slap Fight, May Max, Arkanoid, Yie ar kung-fu II, Game Over, Legend of Kage).
Elite continuant ses bonnes habitudes sort un nouveau **Pak** vol. 2 (Shockway rider, Into the eagle's nest, A.C.E , International karate, Batty Lightforce)
Pour les inconditionnels de simulateurs, ne ratez pas **4 ACES** de Digital Integration (Fighter pilot, Ttracer, Tomahawk, Night gunner).
Epyx vous livre sur un plateau une super compilation avec pas moins de 2 disquettes, **les meilleurs du monde** (Super Cycle, Winter Games, World Games, Mission Impossible).

Enfin, pour terminer, Loriciels joue les Pere Noel avec un **coffret cadeau** des plus allechants (L'aigle d'or, le 5ᵉ axe, M.G.T , Sapiens) en vente au prix de 99 F la K7 ou 149 F la D7.
N'oubliez pas non plus **Ere hits II** ou les **mallettes de FIL** dont nous avons parlees dans notre numero précedent ! .





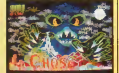
LA CHOSE DE GROTEMBURG

Aventure

Par ce bel après-midi d'automne le soleil donnait des couleurs tellement magnifiques aux arbres de la forêt que je n'ai pas résisté à l'envie de m'y promener pendant de longues heures...
C'est en rentrant dans la maison que tout a commencé : en voyant ce sang dans le hall, mon premier réflexe a été de fuir puis me ravisant j'ai décidé d'éclaircir ce mystère. Le vrai spectacle d'horreur se trouve dans la cuisine où Germaine gît lamentablement, un poignet complètement sectionné (et je ne pense pas qu'elle se soit fait cela en épluchant un poireau !...). Ne pouvant supporter plus longtemps cette vision je me précipite dans le jardin...
Après deux ou trois bouffées d'air frais, je commence à déambuler dans les rues espérant en être quitte avec les émotions fortes... Par contre, je réussis presque malgré moi à me procurer des informations qui me permettront de savoir le pourquoi du comment. (vous voyez ce que je veux dire ?...). Toujours est-il que ma curiosité l'emporte et je décide d'aller parler de tout cela avec ma voisine. . Mama mia ! L'enfer continue... ma voisine ne pourra jamais me dire ce qu'elle en pense ! Mais je suis dorénavant complètement déterminé à dénouer toute cette affaire... Peur moi ? Jamais !
Curieusement, je me retrouve là où je me promenais quelques heures plus tôt.. Après avoir sauvé un pigeon qui était malheureusement blessé (j'aurai au moins fait une B.A dans cette journée !), je me retrouve nageant en plein marécage d'où surgit brusquement un monstre difforme et hideux... Rehaine (c'est son nom) décide justement à ce moment précis qu'il a un sérieux petit creux et, n'ayant que moi sous la dent, vous imaginez quelle petite gâterie il s'offre le glouton !...

D'accord, pour l'instant, je n'ai pas encore réglé son compte à la chose de Grotemburg mais je ne vais sûrement pas en rester là, vous pouvez me faire confiance !●





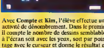
Notre avis :

Cette dernière aventure d'Ubi Soft nous propose une bonne dose d'hémoglobine ; vous imaginez donc dans quelle atmosphère vous évoluez... Le graphisme est très "parlant" et a l'avantage d'occuper une superficie assez importante de l'écran (au moins, on voit ce qu'on vit...). De plus, pour vous faciliter la vie, les touches du pavé numérique vous donne les principaux ordres présélectionnés... Il ne vous reste plus qu'à vous imprégner complètement de la chose et ensuite, vous pourrez vivre intensément cette aventure qui mérite d'être vécue

OBJECTIF CALCUL C.P.

Educatif

Dans le cadre pédagogique, Hatier nous propose ici un ensemble de programmes qui s'inscrivent directement dans la méthode d'apprentissage des mathématiques décrite dans les ouvrages de la collection Objectif Calcul. Au travers de six logiciels qui s'adressent aux élèves de C.P. mais aussi à ceux de la grande section de maternelle, il est possible d'appréhender le savoir dénombrer, le savoir ordonner et le savoir nommer.



Avec **Compte** et **Kim**, l'élève effectue une activité de dénombrement. Dans le premier il compte le nombre de dessins semblables à l'écran soit avec les yeux, soit par pointage avec le curseur et donne le résultat en faisant tourner un compteur. Kim, quant à lui, peut être considéré comme une activité de perfectionnement car dans ce cas, les dessins ne restent à l'écran que pendant un certain laps de temps.

En ce qui concerne le savoir ordonner, deux autres logiciels sont à la disposition du jeune enfant : **ordre**, comme son nom l'indique, demande de classer des nombres en ordre croissant ; de plus, l'élève peut vérifier visuellement si le classement est bon grâce à des poupées gigognes. Quant à **Algo**, le but est de découvrir un "algorithme" dans une alternance régulière d'objets, de formes et de couleurs variées, disposés en ligne.

Les deux derniers logiciels proposent des aspects différents : **lettres** permet de construire, en assemblant des mots, le nom de nombres connus par leur écriture en chiffres. Quant à **Code** il permet d'opérer des déplacements sur quadrillage par des activités de codages ●

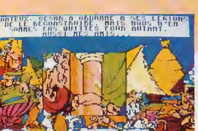


Notre avis :

Objectif calcul CP permet à l'enfant de faire les premiers apprentissages de calcul dans de bonnes conditions grâce à des logiciels clairs, attrayants et souples d'utilisation. De plus, il est possible de sélectionner un degré de difficulté dans chaque section ce qui apporte une possibilité de perfectionnement, aspect à ne pas négliger.







Aventure

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Par Toutatis ! A l'occasion de ce joyeux banquet, notre grand (enfin ! tout est relatif ...) chef Abraracourcix lève sa coupe pour fêter la résurrection du célèbre petit village de Gaulois irréductibles... Quand je pense que ce sont les Romains qui nous l'ont reconstruit, notre cher village, à cause de toutes les mésaventures qu'ils nous ont fait subir lors de cette aventure avec mon fils...

Enfin, c'est de l'histoire ancienne, maintenant ! Nous commençons à nous demander ce que fait Assurancetourix lorsque soudain une pluie torrentielle nous tombe sur la tête en même temps que nous entendons un chant (si nous pouvons appeler cet énorme bruit un chant !) encore plus horrible que d'habitude. Rassurez-vous, ce n'est que notre barde qui essaie la nouvelle acoustique de sa hutte... Ça promet ! Du persil, je veux du persil ! Nous reprenons à peine nos esprits lorsque Paf ! un étrange personnage nous tombe dessus. Keseksa !!! C'est qui, ça ?... Ce à quoi l'homme au pansement sur la tête nous répond : je suis Kiçah, le fakir et je viens de tres, trés loin (sur mon tapis...) pour trouver le village des fous où se trouve la voix qui fait tomber la pluie (comme quoi, une réputation, cela peut aller très, trés loin...).

Kiçah s'empresse alors de faire sa demande : je voudrais emmener le barde (bon débarras !) car chez nous, dans la vallée du Gange, la sécheresse règne et l'odieux Gourou Kiwoâlâh, qui converse avec les dieux a décrété que s'il ne pleuvait pas avant que la saison sèche arrive, alors il faudrait sacrifier la princesse Rahazade... L'horrible personnage n'a bien entendu qu'un seul but : l'unique héritière du trône ayant disparu, il n'aura plus beaucoup d'effort à faire pour régner en maître tout-puissant.

L'horreur des mille et une heures a commencé comme un compte à rebours inéluctable... Aussi, il n'y a pas un seul instant à perdre ! Astérix prend sa provision de potion magique, Obélix prend Idéfix, Assurancetourix prend sa harpe et les voilà



tous partis dans les airs. Kiçah doit se concentrer fortement car il n'a jamais soulevé quelqu'un d'aussi gros... Ce à quoi Obélix répond avec sa tête de boudeur : "Moi, gros ? je suis juste un peu enveloppé..." ; pourvu que le ciel ne leur tombe pas sur la tête !

Il y a juste quelques heures d'écoulées lorsque Obelix sort l'inévitable "J'ai faim !". Et nous avons le malheur de passer au-dessus de sangliers juste à cet instant !... Résultat : Obélix fait un mouvement de trop et c'est la chute !!! Comme Obélix ne pense qu'à chasser, Kiçah et Assurancetourix sont enleves par les Romains et il faut qu'Asterix et Obélix fassent un detour par les arénes de Rome pour délivrer leurs amis. Et voilà comment on perd dejà plus d'une centaine d'heures. Plus que 901 heures !

L DU MOIS





Obélix, quant à lui, en est toujours au même stade : "J'ai faim !". Kiçah et Astérix eux sont obsédés par le seul leitmotiv que représente l'échéance : plus que 180 heures avant l'heure H...
Apres avoir fait quelques rencontres parmi de vieilles connaissances, tout l'équipage finit par arriver á bonne destination mais l'histoire est loin d'être terminée !... Ah, lá, lá ! Quel suspense !...

Notre avis :

Avec ce logiciel, vous avez littéralement la B.D. à l'écran... Vous suivez la progression de l'aventure, vous prenez des décisions de temps en temps qui orientent la suite du jeu. Les images sont superbes, très colorées ; les actions sont parfois suivies par une section de jeu d'arcade style Pac-man... Malheureusement ces parties présentent une animation qui est très loin d'étre rapide ! ..
Quant à la difficulté du jeu, elle ne vous paraîtra certainement pas évidente si vous possédez déjà la version B.D car ils sont très proches l'un de l'autre ..

Entre Rome et Athènes, par beau temps et vent calme, Assurancetourix ne trouve rien de mieux que d'essayer sa voix dans les cieux. C'est ainsi que nous avons l'honneur et le privilège de vivre le plus terrible orage du siècle ! Kiçah ne peut résister á un tel assaut et, pour couronner le tout, la foudre choisit le centre du tapis comme point de chute ! C'est à nouveau la descente rapide vers la terre ferme ou plus exactement l'élément liquide ce qui est largement suffisant pour attraper un chaud et froid particulièrement dangereux, surtout pour les cordes vocales de notre barde bien-aimé !...
Assurancetourix a d'ailleurs, à l'occasion de cette chute vertigineuse, une phrase qui restera tres certainement dans les annales : "Percer un tapis en Perse, faut le faire !" ;





FORTERESSE

Aventure



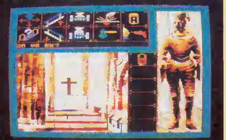


Il était une fois une belle et jeune princesse qui vivait dans le royaume de son papa ou seigneur Angkor et qui attendait un bon prince venu pour l'épouser .. La morale de cette histoire serait donc : ils se marièrent, furent heureux et eurent beaucoup d'enfants !
Eh bien, NON ! Tout est faux à part Angkor et Gwendoline, charmante damoiselle de 22 ans qui passe ses journées à faire de la broderie comme toute jeune fille de qualité en cette première moitié du Moyen Age ..

Notre avis !

Ce premier logiciel du Studio d'Annecy de Loriciels présente une aventure dont le degré de difficulté n'est pas très élevé , vous ne serez donc pas découragé et pourrez ainsi avoir envie de découvrir la fin Par ailleurs, les graphismes sont superbes, nombreux et la page de présentation est accompagnée par une agréable musique de type moyenâgeux. Bref, vous pouvez vous lancer dans l'aventure... à une condition . celle d'avoir un lecteur de disquettes ! Ou alors, préparez vos nerfs face à la terrible épreuve cassette qui consiste à vous repérer au compteur du magnéto chaque fois que vous changez d'écran !...

Par ailleurs, la seule loi que l'on connaisse en cet an de grâce 666 est celle du plus fort et c'est pour cette raison que les différents seigneurs passent leur temps à faire la guerre à leurs voisins afin de devenir plus puissants Seulement, ce petit jeu n'est pas sans risque et c'est ainsi que lors d'un assaut, Gwendoline est enlevée par les forces du Mal qui n'hésitent pas à la séquestrer dans une forteresse. De plus, afin d'être certaines qu'elle ne pourra pas s'enfuir, elles la dévêtissent et la couvrent d'une armure de bronze... Non mais, quelle barbarie !.



Et alors ?... C'est bien sûr à cet instant précis que vous entrez en scene. Preux chevalier à l'épée vengeresse, vous vous retrouvez devant les remparts de la forteresse ; la porte est bien entendu fermée à clé. Vous n'allez pas vous arrêter à si peu de chose ! Un petit coup d'œil à gauche vous permet de découvrir un cadenas ce qui vous donne la joie de découvrir les petits "petons" de Gwendoline Mais dites-vous bien que ce premier cadenas est donné et que pour découvrir les autres, il va vous falloir jongler avec les clés, les chandelles, les haches ou les cordes pour ne pas périr prématurément... En effet, vous pensiez avoir trouvé un passage secret et c'est le trou noir car vous n'aviez pas sélectionné la corde ; vous croyiez que derrière cette étendue d'eau, il y avait sûrement un cadenas mais sans rames vous ne connaîtrez jamais la réponse ! .. Et c'est ainsi que vous allez évoluer progressivement dans vos recherches, je vous conseille malgre tout de faire régulièrement une sauvegarde du jeu car, sinon, vous sélectionnerez bientôt l'icône du suicide . Et ce serait bien dommage de ne pas voir la fin !

COMMENT NAIT UN LOGICIEL?



De g. à d. : Jacques HEMONIC, Serge et Ludovic HAUDUC

Chaque mois, vous découvrez dans votre revue préférée les bancs d'essais de toutes les dernières nouveautés que vous pouvez donner en pâture à votre CPC. Vous avez le choix entre jeux d'arcade, d'aventure, de rôle et de wargame. Seulement, vous découvrez à chaque fois ce que oous pouvoos appeler un produit fioi...

Alors, nous avons pensé qu'il serait intéressant de vous montrer tout ce qu'il peut y avoir derrière un logiciel, tout ce qui s'est passé avant qu'il ne naisse sur vos écrans...

Nous ouvrons cette rubrique avec une nouvelle aventure d'Ere Informatique qui se passe dans la Chine eternelle : il s'agit de **Qin**. La rencontre avec deux des auteurs du logiciel se passe dans les locaux d'Ere : il s'agit de Serge Hauduc et de Jacques Hemonic. Tiens, tiens !. Les noms ne vous sont pas inconnus ? Mais c'est bien sûr !.. Eh oui, il s'agit de la même equipe qui vous a déjà concocte Sram et Sram 2 qui ne vous ont pas laissé indifférents. Le troisieme de l'équipe n'est autre que Ludovic Hauduc, fils de Serge.

MAIS COMMENT LE THEME DE QIN A-T-IL PRIS FORME ?

Si vous posez cette question a Serge, vous vous rendez compte qu'il est intarissable sur le sujet, ce qui dénote une passion dont il est complètement impregne. Tout a commence avec un livre : "L'armee ensevelie de l'empereur Qin" de Renata Pisu. Ce livre magnifique fait decouvrir Qin qui etait loin d'être un saint puisqu'il a brûle tous les livres et toutes les lettres qui existaient dans son empire afin que la Chine débute avec lui. Il a passé toute sa vie a rechercher l'eternité.. Tout ceci etait encore inconnu jusqu'en 1974, date a laquelle a été decouvert un tumulus où se trouve le tombeau du fils de Qin.

Commence alors la recherche d'une importante documentation sur la Chine de cette époque afin de pouvoir construire un scénario sur quelque chose de concret ; vous pouvez noter que nous sommes en mars 1987 et que la premiere ebauche est prête en juin. Le scenario complet est achevé ; il reste à definir les images ce qui n'est pas une mince affaire... Pour cela, il y a les feuilles de scenario qui presentent de façon claire et nette le n° de la scène, le n° de l'image, le nom de l'image et les actions qui doivent être effectuees Vous comprendrez la minutie qui doit être réservée à cet aspect quand vous saurez qu'il y a au moins 130 images !



ALORS, LES OUTILS INFORMATIQUES ENTRENT EN SCENE...

Tout le travail de préparation étant terminé, Jacques dessine chaque image sur des feuilles de papier calque. C'est à ce moment qu'intervient Ludovic En effet, il écrit tous les utilitaires graphiques necessaires, nous tenons à préciser que par souci constant d'amélioration, tous les utilitaires sont reécrits d'un logiciel à l'autre .. Chaque dessin de Serge est alors passé au scanner puis rempli de couleurs

Avant...

Après...

avec les utilitaires de Ludovic et enfin compilé.

C'est alors qu'intervient Jacques ; lui, c'est la programmation à proprement parler. Il n'est pas resté les bras croisés pendant tout ce temps, loin de là, puisqu'il a déjà décortiqué l'analyse syntaxique du scénario qu'il veut de plus en plus souple... Comme vous pourrez le constater par vous-même, Qin est constitué de 3 phases ; lorsque la 1ère phase fut terminée, elle s'est gentiment retrouvée dans les mains de Jacques qui a mis 1 mois pour l'intégrer ! Rassurez-vous, les 2 autres phases ont pris moins de temps... Malgré tout, Qin c'est quand même deux disquettes avec une proportion très importante d'assembleur ; alors si vous avez envie de voir ce que cela donne, tournez la page pour découvrir le banc d'essai de Qin tout en sachant que le premier critique s'appelle Nicolas Hauduc, qu'il a 12 ans et qu'il fait ses premières armes dans le graphisme (regardez donc la page de présentation du logiciel !).



Parfois, pour cause de manque de place, certains dessins doivent être sacrifiés...

Pour terminer, sachez que les membres de l'équipe travaillent ensemble depuis 1985. Serge et Jacques, employés dans la même entreprise, ont mis sur pied un club de micro-informatique. C'est donc tout naturellement qu'ils ont décidé de construire leur premier programme soit Sram. Ils en sont à leur troisième logiciel et ce n'est pas le dernier mais chut ! Top secret...





QIN

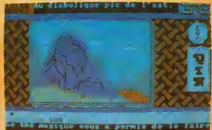
Aventure

A cette heure matinale, le palais est des plus silencieux ; me réveillant tout doucement, j'ouvre les yeux et mon regard se pose comme tous les matins sur ce vase de porcelaine si bleu et si énigmatique. Tout ce que je sais, c'est qu'il a toujours été transmis de père en fils et que mon ancêtre Liou l'a eu en sa possession. Qui est Liou ? Il a été un grand architecte et en 280 avant J.-C., le premier empereur de Qin l'a chargé de construire le tombeau impérial près de Xian, capitale du nouvel empire .

Nous sommes en 779 après J.-C et le mystère n'a toujours pas été percé ; alors sachant que "le plus long voyage commence par un premier pas", comme le disait Lao-Tseu, je décide de me lancer dans la grande aventure Je serai donc le premier à percer le secret de Qin. A cette époque, à la mort de l'empereur, tous ses proches et les artisans du tombeau impérial devaient accompagner la dépouille mortelle à sa sépulture. Seulement, mon cher ancêtre a failli à la tradition et transgresse la loi : en effet, avant de mourir, il a éparpillé le plan de la tombe dans toute la Chine Ils était constitue de cinq morceaux mais me sera-t-il possible de tous les réunir ?



Mes recherches commencent dans le palais familial et une courte entrevue avec mon père me permet de savoir que les dieux m'ont choisi et que je dois partir pour un long voyage qui me permettra de rencontrer le Chaman. Celui-ci me remet le



symbole de la puissance du ciel qui me servira bien le moment venu. Je dois alors reprendre la route pendant des jours et des jours, je dois même passer la Grande Muraille pour aller chercher un des morceaux du plan Malheureusement à la joie que j'éprouve lorsque je trouve le 3ᵉ morceau du plan se mêle la tristesse car j'apprends que les deux autres morceaux ont été détruits autrefois .. Heureusement que Wenchen, dieu du temps et des pestilences, se trouve devant moi !... Un tout petit mot et me voilà propulse 1000 ans en arrière !

Dans ce monde d'autrefois, je vais évoluer pendant des jours et des jours sur le fleuve jaune avant de faire cette rencontre tant attendue : celle de Ton-Ti-Kong, seigneur de la terre qui me remet le complément du symbole de la puissance du ciel qui n'est autre que le symbole de la puissance de la terre.. J'irai même jusqu'à rencontrer Qin en personne qui m'invite à participer à une de ses petites fêtes ; à cette occasion je rencontre Liou qui me donne un rendez-vous secret au cours duquel je récupère l'ultime morceau du plan...

Ayant désormais le plan du tombeau de Qin, le plus dur n'est pas fait car il faut maintenant affronter le tumulus qui cache la sépulture et qui est puissamment gardee par l'armée de Qin sans compter les nombreux pièges !.. Mais je fais le serment de percer définitivement le secret et de reussir à arracher à Qin l'éternité qu'il avait trouvée et emportée avec lui...●



Notre avis :

Voici une aventure qui ne vous laissera pas sur votre faim (comme cela avait peut-être été le cas pour Sram 2) car vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout (les 2 disquettes sont là pour confirmer mes dires). De plus, vous trouvez des graphismes réussis doublés d'un analyseur syntaxique très souple et qui vous punit des injures que vous pouvez lui infliger !... Enfin, il faut noter une idée originale qui s'adresse à tous les possesseurs d'imprimantes, si celle-ci est connectée, vous pouvez avoir en permanence la trace de votre chemin parcouru... Génial, non ?

720°

Arcade





Il y a maintenant 6 mois que j'ai eu en cadeau le skateboard dont je rêvais depuis si longtemps et désormais tous mes instants libres sont consacrés à l'entraînement. C'est grâce à cela qu'aujourd'hui ; une partie de mes désirs peut être comblée. En effet, j'ai été admis à franchir les portes de la ville Skate City. Comment ? Vous ne connaissez pas cette cité des as du skateboard ?.. Alors, suivez-moi, je vais vous faire visiter. Skate City a été spécialement conçue pour les skateboarders qui désirent devenir le n° 1. Et pour y parvenir, il n'y a pas de secret : il faut participer à des compétitions sur circuit, mais il faut aussi être bien équipé.
Fort de tous ces renseignements, je fais



mes premiers pas (pardon, mes premiers tours de roulettes ..) dans la cité. Passant près d'un magasin de chaussures, j'en profite pour m'en procurer une paire puis je me présente au premier circuit : il s'agit d'une simple descente sous forme de ligne brisée. Ne voulant pas être découragé je préfère terminer le parcours plutôt que de faire trop de prouesses ! Malgré tout, je réussis à obtenir une médaille d'argent. Rassuré par cette première petite victoire, je reprends ma promenade dans Skate City, achète une casquette et un skateboard avant d'atteindre l'entrée du circuit de saut... Encore une médaille d'argent ! Si je continue comme cela, je vais finir par me lasser.. C'est dans cet état d'esprit que je me retrouve dans la rue principale et là, soudain, c'est le grand choc ! Il n'y a pas que des skateboarders dans cette ville, il y a aussi des empêcheurs de rouler en rond tels que des cyclistes kamikazes, des chauffards ou des maniaques à carrure impressionnante. . Mais le pire de tout ce sont ces espèces de frisbees volants qui nous obligent à rouler ou à mourir ! Heureusement, j'ai encore des tickets pour pénétrer sur un autre circuit de compétition , c'est le meilleur moyen que j'aie trouvé pour leur échapper.. Malheureusement, mon angoisse essentielle persiste : réussirai-je un jour à faire parfaitement la figure la plus difficile en skateboard .. qui n'est autre qu'un saut vrillé de 720° ?

Notre avis :

Cette adaptation du jeu de café est relativement réussie pour ce qui concerne le graphisme et l'animation ; par contre, le choix des couleurs ne rend pas le logiciel des plus attrayants... Mais il faut reconnaître que vous avez la possibilité de faire des figures fabuleuses, ce qui est quand même essentiel, non ?

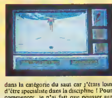






SUPER SKI

Simulation



Tous les ans, c'est la même chose ; au début du mois de décembre, je me prends toujours à rêver aux pistes noires et rouges de la montagne enneigée et, malheureusement, je dois toujours attendre les vacances dites de printemps pour perfectionner mes dérapages !.. Mais, à partir d'aujourd'hui, tout va changer : en effet, j'enfile ma combinaison, mes gants, mon bonnet, je chausse mes chaussures de ski, mes skis et je m'installe. . devant mon CPC chéri !

Ah, mais ! Je vais vous montrer de quoi je suis capable. Tout d'abord, pour se mettre en forme, je vais effectuer une petite descente sur l'une des 3 pistes à ma disposition. Notez bien que ce n'est là qu'une des 4 épreuves qui me sont proposées, les 3 autres disciplines étant le slalom, le slalom géant et le saut. Je vous ai bien dit que la descente fait partie de l'entraînement car je mets quand même 2'46" à attendre la banderole arrivée avec 7 pénalités pour cause de sortie de piste, de rencontre avec sapin ou de rencontre avec spectateur, ce qui est déjà plus grave..

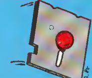
Que voulez-vous, je me suis laissé griser par la vitesse ! Je ne vous raconterai pas mes prouesses durant le slalom et le slalom géant car je ne voudrais pas vous décourager avant que vous ayez fait vos premiers pas. .(Non, non ! Ce n'est pas la peine de me faire remarquer ma grande modestie...). Par contre, je peux vous parler de mes débuts dans la catégorie du saut car j'étais loin d'être spécialiste dans la discipline ! Pour commencer, je n'ai fait que pousser sur mes bâtons ; l'atterrissage s'est passé sans problème mais, par contre, le saut n'était que de 52 m et chaque essai était identique .. Mais que faut-il faire pour dépasser cette limite ? C'est tout simple : juste avant de quitter le tremplin, vous arrêtez de pousser sur le joystick et vous appuyez sur le bouton feu ; dans ce cas vous montez dans les airs ce qui est parfait mais il faut quand même redescendre un jour ou l'autre.. alors vous appuyez à nouveau sur le bouton feu et sur le joystick pour obtenir le bon angle qui vous évitera de faire boule de neige à l'arrivée..

Notez bien que tout ceci ne constitue que la phase de mon entraînement car, ensuite, je passe au niveau très sérieux de la compétition qui se joue en deux manches. Au fait, qui veut jouer avec moi ? Il y a de la place pour cinq autres personnes. .

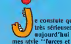
Notre avis :

Super ski s'avère être une superbe simulation en 3D qui présente graphisme et animation réussis avec un bon choix de couleurs mais, en plus, vous pouvez aller vraiment très, très vite ! .. Alors, n'attendez pas pour atteindre le sommet des pistes. . et du classement !

CHICHE ON PROGRAMME ?



Michel ARCHAMBAULT



Je constate que depuis deux ou trois mois je vous ai abreuvé de choses très sérieuses, il est temps que mon naturel reprenne le dessus. Aussi aujourd'hui j'ai envie que l'on rigole un peu ensemble : les programmes style "farces et attrapes", vous connaissez ? Moi j'adore, ça défoule...

Il y en a de trois espèces :
— Le petit gag "en passant", juste histoire de détendre un peu l'atmosphère
— Le logiciel d'aspect sérieux, utilitaire même, mais qui n'est en fait qu'un honteux canular. Plus le malheureux utilisateur tarde à s'en apercevoir plus c'est drôle.
— Le logiciel honnête, correct, fort intéressant même, mais tellement que l'auteur a décidé de protéger avec humour les astuces de son listing des regards indiscrets. Une protection humoristique est souvent plus efficace qu'une autre très technique. Je m'explique .

Supposez une porte fermée à clef marquée "Défense d'entrer" ; certains vont bricoler la serrure et entrer "pour voir" Si elle n'est pas fermée à clef mais condamne le curieux à recevoir un seau d'eau froide en pleine figure, l'intru douché va faire demi-tour. Vrai ou faux ?

Certains d'entre vous se disent peut-être "J'aime rire, j'aimerais faire rire, mais je ne sais pas comment m'y prendre" Un petit conseil · L'informatique est d'un aspect scientifique, rigoureux, alors elle est vulnerable au non-sens, l'absurdité scientifique qui "tombe" au moment où l'utilisateur s'y attend le moins. Pour être efficace il faut que cette loufoquerie soit à la fois subite, brève et surtout inédite.

Les exemples de petits gags que je vais vous faire subir ne font appel qu'à des fonctions BASIC que vous connaissez bien Vous pourrez alors très facilement les adapter ou vous en inspirer pour vos propres programmes.

1

```
10 ' RESET - M.A. 10/87 simule un reset
20 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:MODE 1
30 FOR W=1 TO 1000:NEXT
40 LOCATE 6,12:PEN 2:PRINT "Calculs en c
ours. Patience...":PEN 1
50 FOR W=1 TO 3000:NEXT
60 A1$=" Amstrad 64K Microcomputer  (v1)
"
70 A2$=" "+CHR$(164)+"1984 Amstrad Consu
mer Electronics plc          and Locom
otive Software Ltd."
80 A3$=" BASIC 1.0"
90 CLS:PRINT A1$:PRINT:PRINT A2$:PRINT:P
RINT A3$
100 FOR W=1 TO 2000:NEXT
110 PEN 3:LOCATE 10,12:PRINT"T'as eu peu
r, hein ?...":PEN 1:PRINT
120 END
```

2

```
10 ' MISE A FEU (BREAK PIEGE)-
20 ON BREAK GOSUB 30000
30 DATA beau,formidable,super,inoubliabl
e,genial,stchroumpf,delassant,grisant,in
dolore,ravissant,soracomique,"rembourse
par la secu",archambolteux,sexy,culturel
40 BORDER 15,16:INK 0,1:INK 1,24:PAPER 0
:PEN 1:MODE 1
50 RESTORE 30:P=0
60 FOR N=1 TO 15:P=P+1:IF P=4 THEN P=1
70 READ A$:PEN P
80 PRINT TAB((24-LEN(A$))/2);"Ce program
me est ";A$
90 PRINT
100 FOR W=1 TO 500:NEXT
110 NEXT
120 GOTO 50
30000 ' SUITE DE BREAK
30010 ARRET=ARRET+1:IF ARRET<2 THEN RETU
RN
30020 PEN 1:PAPER 0:BORDER 1:CLS
30030 LOCATE 1,8:PRINT "Alors petit pira
ton... Comme ca on fait"
30040 LOCATE 1,10:PRINT "un BREAK pour v
oir mon listing ???"
30050 PEN 3: LOCATE 10,14:PRINT "Tu vas
le regretter !!!"
30060 GOSUB 40000
30070 FOR W=1 TO 4000:NEXT
30080 MODE 0
30090 PEN 2:PAPER 3:CLS
30100 LOCATE 2,8:PRINT "A T T E N T I O
N !"
30110 LOCATE 5,13:PRINT "ECARTEZ VOUS !"
30120 GOSUB 40100
30130 FOR W=1 TO 1000:NEXT
30140 PAPER 5:PEN 11:BORDER 0:CLS
30150 LOCATE 1,3:PRINT "Cet enregistreme
nt"
30160 LOCATE 1,5:PRINT "magnetique mal c
opie"
30170 LOCATE 1,7:PRINT "prendra ";:PEN 3
:PRINT"FEU";:PEN 11:PRINT" dans":PEN 3
30180 FOR W=1 TO 3000:NEXT
30190 FOR S=7 TO 0 STEP -1
30200 LOCATE 5,12:PRINT S;"secondes"
30210 SOUND 1,0,3,7,0,0,10
30220 FOR W=1 TO 1000:NEXT
30230 NEXT:INK 9,3,6
30240 PAPER 9:CLS:GOSUB 40200
30250 FOR W=1 TO 3000:NEXT
30260 PAPER 0:PEN 1:MODE 1:INK 3,0:INK 9
,12
30270 LOCATE 2,20:PRINT "Maintenant je g
rille le balayage video"
30280 LOCATE 2,22:PRINT "de ton beau mon
```

LE FAUX RESET

Rien de plus exaspérant qu'un logiciel du commerce (mal piraté) qui vous "jette" en réinitialisant le micro. (= l'écran que l'on a après un CTRL-SHIFT-ESC). L'astuce consiste à reproduire fidèlement cet écran alors que le programme fonctionne normalement. On illustre cela par le listing n° 1 (RESET). Pour écrire les lignes 60 à 80 j'ai recopie les "vraies lignes" d'écran par des SHIFT-FLECHES-COPY. (Ce sont celles du CPC 464).

En ligne 100 une boucle d'attente (de suspense ..) de deux secondes. Vous pouvez la remplacer par l'entrée d'une touche codée, "0" par exemple : toute autre touche provoquant elle un VRAI reset :

100 R$="" WHILE R$="" R$=INKEY$.WEND

105 IF R$<>"0" THEN CALL 0

Le CALL 0 provoque un reset du CPC, comme un SHIFT-CTRL-ESC. Au lieu de ce THEN CALL 0 on peut aussi programmer un THEN NEW NOTA. Si vous utilisez un compilateur BASIC utilisez CALL 0 car NEW sera certainement refusé par ce dernier.

Vous pensez "Tu parles d'un mot de passe ! Il suffit de faire LIST pour le trouver !". Il faut donc empêcher les curieux de faire LIST.

LA PROTECTION VICIEUSE

Vous connaissez la protection par SAVE "MACHIN",P qui empêche le LOAD et le LIST, oui mais quand le curieux s'apercevra que MACHIN BAS n'est pas "loadable" il fera sauter cette pseudo protection par le plus puéril des logiciels de deplombages. (Même AMSOFT-AMSTRAD en a fournis !).

Il faut leurrer l'ennemi en lui faisant croire que ce programme est en langage machine, tout simplement en changeant son nom en BIN.

A$="MACHIN BAS":N$="MACHIN.BIN"

IREN,@N$,@A$

Et s'il traite ce .BIN par un "désassembleur" il n'a pas fini de se gratter la tête... Méthode directe avec votre programme BASIC en mémoire :

SAVE "MACHIN.BIN",P

Pour faire "plus vrai" lancez ce programme par ce MAC.BAS non protégé :

10 CLS:LOCATE 10,12 PRINT"Chargement en cours..."

20 RUN "MACHIN.BIN"

Et ça marche ! Vous pouvez tout de suite le vérifier avec un de vos programmes BASIC

A présent il faut se mettre à l'abri des aléas qui risqueraient de devoiler la supercherie. Par exemple l'arrêt par la touche ESC qui ferait afficher "Break in 1850", ou encore un message d'erreur genre "Division by

zero'' ou ''Improper argument''. La parade est simple et efficace : au DEBUT du programme on met :

20 ON BREAK GOSUB 64000:ON ERROR GOTO 64000

....

64000 CALL 0

Méchant ça, hein ?

Et pour un fichier de données en ASCII donc lisible sous CPM par TYPE ? Là encore mettez-le en .BIN, cela fait penser qu'il a été sauvegardé par ''dumping'' d'une zone mémoire, ce qui va en décourager plus d'un...

Autre vas vicelard : vous faites don à un copain de votre cher programme (protégé mais copiable), mais vous n'aimeriez pas qu'il en fasse des copies pour toute la ville. On peut faire en sorte que ce programme BASIC ne fonctionne que sur un modèle très précis de CPC, le sien évidemment. Après un Reset faites PRINT HIMEM sur le type de micro en question. Par exemple un CPC 464 QWERTY affichera 43903, ou 42619 s'il est équipé d'un lecteur de disquettes. Cette valeur est différente sur les 664 et 6128. Ainsi pour 464 QWERTY + drive DD1-1 :

30 IF HIMEM < >42619 THEN CALL 0

Votre ''ami'' recevra tellement de réclamations qu'il renoncera à propager votre programme, et il se gardera bien de s'en plaindre à vous...

```
iteur... AH' AH' AH'"
30290 FOR W=1 TO 5000:NEXT
30300 FOR L=400 TO 1 STEP -1
30310 PLOT 0,L,3:DRAWR 640,0:NEXT:GOSUB
40300
30320 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
30330 INK 3,6:BORDER 1:CLS:PEN 2
30340 LOCATE 1,10:PRINT "Ca va pour cett
e fois mais que je ne t'y"
30350 LOCATE 1,12:PRINT "reprenne plus..
.":PRINT:PRINT:PEN 1
30360 GOSUB 40000
30370 END
40000 ' son avis
40010 FOR I=1 TO 20
40020 FOR J=200 TO 1 STEP-10
40030 SOUND 2,J,1,12
40040 NEXT:NEXT
40050 RETURN
40100 ' son alerte
40110 FOR I=1 TO 20
40120 SOUND 5,200
40130 SOUND 5,4095,5
40140 SOUND 5,400,5
40150 NEXT
```

FANTAISIES SUR ON BREAK GOSUB

Plutôt que l'impitoyable CALL0 on peut dérouter l'effet d'un BREAK vers un sous-programme plus "gentil" qui remet l'utilisateur dans le droit chemin, ou qui lui fait passer un petit passage à tabac.
Il faut signaler qu'une seule pression sur ESC peut être accidentelle, le programme s'arrête mais repart aussitôt dès que l'on presse une autre touche. Il faut DEUX pressions consécutives sur ESC pour déclencher le mécanisme Exemples avec ON BREAK GOSUB 30000

```
30000 CLS:INPUT"Voulez-vous reprendre le Programme ? (O/N)",R$
30010 IF UPPER$(R$)="O" THEN RUN
30020 CALL 0
```

Vosu remarquerez qu'il n'y a pas de RETURN à ce sous-programme parce qu'inutile face à RUN ou CALL 0. En revanche avec 30000 RETURN
on a l'impression que la touche ESC est désactivée ; sa seconde pression fait repartir le programme . Chose courante dans les logiciels du commerce.
Oui mais on peut aussi avoir l'esprit farceur et déclencher ainsi un petit feu d'artifice (et avec effets sonores). Ce que nous avons fait dans le listing n° 2 (MISE A FEU).
Le programme de base est complètement debile (on ne se refait pas..), suffisamment pour qu'un être normal y mette fin en appuyant sur ESC, et c'est là que je l'attends.
En ligne 30010 je tolère un premier BREAK pour lui faire comprendre que la touche ESC est désactivée, mais s'il ose recidiver alors là je lui colle la trouille de sa vie !
Je n'en dis pas plus et vous laisse le soin de découvrir les fruits de mon genie demoniaque... Qui a dit Beurk !?
Après essais remplacez la ligne 30370 (END) par
30370 FOR W=1 TO 4000:NEXT:RUN

LE LOGICIEL CANULAR

Pour faire face à cette multitude de logiciels utilitaires efficaces mais qui ne servent à rien, parce que nous apportant des choses dont on n'a pas besoin, il est temps de livrer à la foule assoiffée des logiciels sans la moindre efficacité, mais qui ont le merite de faire croire qu'ils auraient pu être utiles. Vous me suivez ?. . Non ? Ça ne fait rien.
Quel dommage que mon idole Pierre Dac soit mort avant de connaître le BASIC !
Il n'est pas trop tard pour bien faire et vous êtes nombreux à avoir une tête d'émule.
Un tel logiciel doit être court mais surtout d'un abord serieux Il doit intriguer l'utilisateur qui s'y lance donc sourcils fronces et levres serrées. Il est souhaitable de

```
40160 RETURN
40200 ' son mise a feu
40210 FOR J=15 TO 1 STEP-1
40220 SOUND 5,0,60,7,0,0,J
40230 NEXT
40240 RETURN
40300 ' son Samu
40310 FOR I=1 TO 10
40320 SOUND 3,80,12,9
40330 SOUND 3,100,12,9
40340 SOUND 3,80,20,9
40350 FOR T=1 TO 500:NEXT:NEXT
40360 RETURN
```

3

```
10 'JOUVENCE - Michel Archambault 10/87
20 CLS:PEN 3:LOCATE 5,2:PRINT "LOGICIEL de JOUVENCE pour CPC":PEN 2
30 LOCATE 1,5:PRINT "Certains programmes exploitent a fond  les performances du CPC. Il est de ce  fait obligatoire de proceder a quelques tests de conformite ."
40 LOCATE 1,10:PRINT "Apres ces verifications, le programme secharge de refaire certains reglages     electroniques sur votre ordinateur."
50 LOCATE 1,15:PRINT "Cette revision restera active meme apresextinction de l'appareil."
60 PEN 1:LOCATE 6,20:INPUT "Si vous etes pret tapez ENTER",R$
70 CLS:PRINT"TEST du WIBBLING 622 :"
80 LOCATE 1,5:INPUT"Enfoncez ensemble le SHIFT de gauche et la touche ENTER :",R$
90 GOSUB 3000
100 FOR N=300 TO 622:LOCATE 18,12:PRINT N:NEXT
110 PRINT"Ok"
120 GOSUB 3000
130 CLS:PRINT"TEST du QUIZZBY 44 :"
140 LOCATE 1,5:PRINT"Au BIP sonore secouez legerement le cla-vier pendant 4 secondes environ."
150 GOSUB 3000:PRINT CHR$(7)
160 GOSUB 3000:PRINT CHR$(7);"stop !"
170 LOCATE 2,15:PRINT "Re-reglage en cours. Patience .... ":GOSUB 3000
180 CLS:PRINT"TEST de l'HORLOGE interne :"
190 GOSUB 3000
200 FOR N=1 TO 8
210 ENV 1,127,-1,9
220 SOUND 1,900,50,15,1,10
230 SOUND 2,500,50,15,1,10
```

```
240 SOUND 1,600,50,15,1,10
250 SOUND 2,700,50,15,1,10
260 FOR W=1 TO 1000:NEXT:NEXT
270 PRINT:PRINT"OK":GOSUB 3000
280 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,26:CLS
290 LOCATE 1,12:PRINT "La surface interi
eure de votre ecran a  ete remarquee com
me etant...":GOSUB 3000
300 PRINT"SALE.":PRINT:PRINT:GOSUB 3000
310 PRINT"Nous effectuons donc un nettoy
age catho-dique intense. Attention ! Ne
restez pasen face de l'ecran !!"
320 GOSUB 3000:GOSUB 3000
330 FOR N=640 TO 0 STEP -1
340 PLOT N,0,2:DRAWR 0,400
350 NEXT
360 PAPER 2:CLS
370 LOCATE 11,12:PRINT "ET VOILA LE TRAV
AIL !!"
380 GOSUB 3000
390 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:PAPER 0:CL
S
400 END
3000 FOR W=1 TO 3000:NEXT:RETURN
```

pouvoir le surveiller discrètement du coin de l'œil, pour voir au bout de combien de temps il va s'apercevoir qu'il s'est fait piéger, (s'il ne s'en aperçoit pas du tout c'est encore mieux et ça arrive) et de voir aussi sa réaction

Méfiez-vous quand même, il y en a qui comprennent aussi bien l'humour que l'argot chinois du douzième siècle (J'en ai encore fait les frais récemment...).

Le listing n° 3 (JOUVENCE) m'a été inspiré par ces charlatans qui proposent des produits miracles pour devenir forts, minces, chevelus etc. Celui-là est un testeur-guérisseur pour CPC seniles. Si au lieu de le publier dans AMSTAR je l'avais commercialisé en vente par correspondance, j'aurais pu m'offrir le tout nouveau 6128 de luxe d'AMSTRAD (boîtier acajou massif, touches en nacre et moniteur en cristal de Boheme).

Non seulement je me suis bien amuse en le tapant, mais plus encore en le faisant subir à quelques victimes innocentes. Alors pourquoi pas vous ?



A SUIVRE...

RAMPARTS

Arcade

Youpi ! voici un jeu qui défoule vraiment. Le Moyen Age est une époque formidable. Si en plus la vérité historique n'est pas totalement celle posée par Alain Decaux ce n'en est que plus amusant. Imaginez que vous êtes un chevalier preux, valeureux et tout le reste. Toujours en quête de ripaille et d'action d'éclat vous parcourez le pays. Hélas tout a une fin même la belle vie. Un sorcier malfaisant vous a transformés vous et votre compagnon Sir Larkin en 2 géants assez audacieux il faut bien le dire. En effet ces deux gargantuas en armures se lancent à l'assaut des chateaux qui parsèment la campagne anglaise. Vu leur taille ils n'ont aucun problème pour se hisser a la force des bras le long des tours bleutées du premier tableau. Au fur et à mesure de la montée l'entreprise de démolition commence : un coup de poing massif ouvre une grande brèche dans le mur de pierre.



Un peu plus haut un nouveau coup révèle une patisserie cachée. Gloub on l'avale bien vite pour se redonner du tonus. Bien entendu le propriétaire des lieux ne se laisse pas faire et votre progression se fait sous une pluie de projectiles venant des différentes fenêtres et autres meurtrières. Votre indicateur de dommages subit des dégradations certaines. Lorsqu'il est au niveau le plus bas, votre chevalier clignote puis disparaît : c'est le GAME OVER.

Mais cela ne doit pas vous empêcher de continuer à détruire gaillardement le plus de tours possible car il n'y a rien de plus merveilleux que de voir un bâtiment s'écrouler dans un nuage de poussière.

Notre avis :

Dernier en date de la série des jeux GO ! Ramparts est vraiment réussi : un thème original, des graphismes joyeux et la possibilité de jouer à deux (c'est encore plus amusant !). A vos armes preux chevaliers !

CAPTAIN AMERICA

Arcade

Le vaillant combattant étoilé doit de nouveau se battre pour défendre sa nation (son de trompettes). Que se passe-t-il donc ? Le docteur Mégalomann que tout le monde croyait mort vient de poser un ultimatum au président des Etats-Unis. Celui-ci doit renoncer à son pouvoir en faveur de Mégalomann sinon un missile à tête bactériologique décimera toute la population de l'Amérique du Nord. Un premier commando a été envoyé à l'assaut de l'antre du maniaque. Le tube de la mort comprend plusieurs niveaux, 3 exactement.





Chacun recélant des dangers innombrables. Les hommes déjà envoyé en mission sont presque tous morts tant l'air contenu dans le tube est rempli de virus mortel.

C'est donc une mission pour le super-héros bleu-blanc-rouge. Celui-ci dispose de ses réflexes ultra rapides de sa force et surtout de son bouclier en vibranium-Adamantium (si, si puisque je vous le dis). C'est un objet quasi-indestructible et qui, à la manière d'un boomerang, revient dans les mains de son propriétaire après que celui-ci l'ait lancé. Le premier écran, c'est-à-dire la page de base nous montre le "captain" de dos en train de manipuler l'orbivator ou ascenseur cosmique qui permet à notre heros de rejoindre n'importe quel niveau ou n'importe quel Quadrant. Ensuite, devant l'entrée de chaque pièce il y a deux robots qui se déplacent verticalement en échangeant une pastille dangereuse pous votre santé. Un bon lancer de bouclier et les deux automates disparaissent de la circulation. Il faut encore entrer dans la piece et affronter les dangers qui s'y cachent.

Notre avis :

Captain América est graphiquement très fouillé et semble être assez intéressant mais nous n'avons qu'une pré-version entre les mains alors il est difficile de juger le logiciel dans son ensemble. Rendez-vous lors de la sortie de la version complète







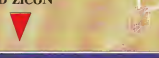


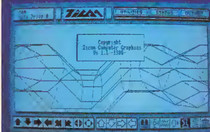
UtilitaireS





3D ZICON





Heureux possesseurs de la souris AMX, vous allez une fois de plus pouvoir dégourdir les pattes d'"el raton" (en espanol). Les autres ne doivent pas se sentir exclus pour autant l'utilisation du logiciel ne requiert pas necessairement un rongeur aux petites oreilles. Le titre du logiciel est assez clair . il s'agit de dessin en 3D.

La présentation est nette avec un écran blanc entouré de petites icônes. Celles-ci sont principalement regroupées vers le bas. Dans le bandeau du haut on trouve le menu des opérations sur le disque · chargement et sauvegarde, catalogue ou changement de drive. Les "utilities" sont les plus employées. En effet on ne dessine pas à "main levée" avec 3D Zicon. "Tube maker" est une option qui permet de tracer des figures de révolution en entrant simplement 4 paramètres le nombre de côtes de la figure, le nombre de niveaux, la taille d'un niveau et enfin la taille d'une face. Aussitôt un tube (ou un bracelet) apparaît à l'ecran. Cet objet est manipulable par le programme grâce aux commandes du bas d'écran. Les flèches noires modifient l'inclinaison de l'objet suivant les axes X, Y et Z. Juste à côte les 4 petits triangles symbolisent le zoom avant et arrière. Ensuite une autre serie de flèches, blanches cette fois-ci, déplacent l'objet par translations horizontales ou verticales. Une petite disquette vous donne immédiatement le catalogue des dessins présents sur le disque. La croix (w.-c., je n'ai pas pu résister !) est un centrage automatique qui permet de remettre la figure dans le droit chemin. L'option distorsion agit sur l'un au choix des 3 axes et allonge ou diminue la figure selon X, Y ou Z. Si votre objet vous semble trop symétrique et trop normal, un petit coup de lasso et le cube se transforme en polygone de la 4e dimension. La poubelle dans le coin à droite vous sera également très utile puisqu'elle efface l'objet de la memoire. Ouf ! La liste est presque terminée revenons au menu du haut. Profitons-en pour denoncer un "bug" l'option "Sphéremaker", ou construction de sphere ne fonctionne pas c'est bien dommage. Il faut espérer que la version française ne possédera pas ce défaut. En revanche sketch fonctionne tout à fait : il vous suffit de tracer à l'aide de droites votre figure puis d'entrer une épaisseur une fois le dessin terminé. Votre dessin devient alors un volume. C'est magique, non ?

Votre objet présente une symétrie ? Ne vous donnez pas trop de mal : grâce à Mirror l'autre moitié sera construite tres facilement. Et ce, suivant X, Y ou Z. Il faut introduire d'ailleurs, une caractéristique de 3D Zicon : la possibilité de charger 2 objets à l'écran et de les "travailler" séparement. Quitte ensuite à les sauvegarder simultanement.

Le menu Status (Etats) est à manipuler avec précaution : il contient toutes les valeurs de déplacement, de rotation. Donc attention si vous modifiez ces données sans réfléchir vous risquez d'obtenir des dessins aberrants.

Lorsque votre dessin est prêt, sauvé, il ne vous reste qu'à l'imprimer (par exemple) sur une compatible EPSON ou bien sur un "plotter". Enfin si vous souhaitez récupérer vos œuvres dans vos propres programmes, il vous est possible de sauver soit l'écran entier avec la bordure soit uniquement les coordonnées des différents traits. 3D Zicon est un logiciel simple d'utilisation et comprenant de nombreuses options. Il aurait pu être plaisant s'il n'y avait ce "bug" assez gênant (le tracé de sphères) et surtout la limitation à un seul dessin sur l'écran.



The advanced OCP art studiO

Un "STUDIO" et voilà l'un des plus puissant logiciel de dessin sur Amstrad qui se déclenche. Le prix à payer pour cette puissance est une occupation mémoire importante. Seuls les 6128 et les 464 équipés d'une extension de 64 ko pourront utiliser ce logiciel. Tant pis pour les autres, ils ne savent pas ce qu'ils perdent.

Comme de nombreux logiciels "modernes" la souris peut être utilisée comme accessoire. Mais le menu Misc permet d'employer le clavier et le joystick. Les menus dont il est question sont empruntés aux Macintosh et autres Atari. C'est-à-dire qu'à la suite du "pointage" par le curseur de la souris un petit tableau se déroule et vous offre une série d'options. Cela apporte un grand confort d'utilisation. Décrire toutes les options une à une serait bien fastidieux (étant donné la quantité) mais voici les caractéristiques les plus marquantes du logiciel : la surface de travail n'est pas représentée en entier à l'écran. Deux petites flèches dans le coin droit permettent de "scroller" l'image sur les quelques centimètres manquants. Vous voulez dessiner en mode 2 (640 × 200 points) c'est possible ! ainsi d'ailleurs qu'en mode 1. La palette en mode 0 se compose de 16 couleurs. Chacune de ces couleurs peut se voir attribuer 12 autres couleurs par rotation, ce qui permet des effets





tâtonnements.

Paint contient tous les outils pour dessiner au pinceau ou à l'aérographe. Les motifs de pinceau peuvent même être très complexes (mais alors les effets sont extraordinaires ! Ces brosses constituent des fichiers que l'on peut sauver sur disque. Une option UNDO existe : si vous avez fait un geste de trop, vos cliquez sur le menu et le sdernières opérations effectuées sont effacées. Attention cependant : cette option agit sur tous les tracés effectués après une sélection du menu. Par exemple si vous aviez choisi un remplissage et que coloriez plusieurs figures. En utilisant UNDO vous effacerez toutes les surfaces remplies avec cette couleur et pas uniquement la dernière.

La manipulation de fenêtres est-elle aussi performante (religieuse) puisque vous pouvez copier, étirer, renverser, sauver, changer les couleurs pour chaque morceau d'animation. On trouve également et par ordre d'entrée en menu : un hard-copy d'écran avec 25 tailles de reproduction, une redéfinition du "driver" d'imprimante si vous possédiez une imprimante exotique du type AXW 8002 compatible Crackston. Les image sauvées peuvent être compressées ou non, avec un fichier palette (les couleurs sont restituées lors du chargement). A propos, s'il est possible de recharger une image créée avec OCP dan sun programme BASIC, en revanche il est moins évident de récupérer le fichier palette. Les images obtenues ne sont pas dans les bonnes couleurs, il faut alors procéder par



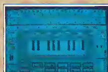
d'écran. Vous voulez écrire sur vos dessins, no problem, il y a une dizaine de polices disponibles plus un générateur de caractères au cas où vous ne trouveriez votre bonheur.

Magnify ne signifie pas magnifique mais agrandissement. Et cela par 2, 4 ou 8 fois ! Passons rapidement sur les tracés de cercles, de lignes, triangles, rectangles, rayons, ellipses qui sont beaucoup plus classiques.

OCP Art Studio offre de nombreuses possibilités, le débutant pourra obtenir des résultats intéressants mais c'est dans les mains d'un graphiste rompu à toutes les options du programme que ce logiciel donnera le meilleur de lui-même

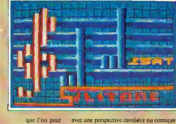
MAGIC SOUND

Vous ne savez pas jouer de la musique mais puisque l'on vous rebat les oreilles avec les possibilités sonores de l'Amstrad vous aimeriez bien juger de vos propres oreilles des effets possibles. Magic Sound est un utilitaire musical, possédant de nombreuses options de manière à tirer profit du générateur sonore de l'Amstrad.
Il est bien entendu conseillé de brancher votre Amstrad sur un amplificateur extérieur, sinon le haut-parleur integré ne rendra pas justice au programme. L'écran peut vous paraître charge à première vue mais en fait, il contient tout ce qui est nécessaire à l'utilisation de Magic Sound. La preuve : le manuel se contente de reprendre les grandes lignes pour chaque



option. Le premier réflexe qui me vient en essayant un logiciel musical c'est de taper sur le clavier pour tenter d'en faire sortir des sons (je n'irais pas jusqu'à dire des notes) C'est un bon reflexe puisque j'obtiens un gargouillis entièrement dû à ma parfaite culture musicale. Je veux modifier l'octave (un son plus ou moins grave) . les touches TAB et ESC me le permettent Le volume est réglable séparément sur les trois voies . cette fois c'est le pavé numérique qui est mis à contribution Vous voulez travailler sur 3 canaux , un ou plusieurs appui sur CAPS et vous passez de 1 à 3 voies. Un rectangle, juste au-dessus de la représentation du clavier, contient le message : rythme actuel : ROCK et un peu plus loin met/enlève Rythme [ESPACE]. Je m'exécute et je tape sur la barre d'espace En effet un rythme se fait entendre dont le tempo est modifié par les touches CLR et OEL. Tout à fait au bas du clavier plusieurs petites cases portant une inscription sont entourées de noir A l'aide des fleches du curseur je sélectionne l'une des options en appuyant sur ENTER (ou RETURN pour le 6128) La case "info" est presque de trop étant donnée la simplicité d'usage du programme
Il reste une zone de l'écran qui n'a pas été décrite : le haut On y trouve un tableau contenant des accords majeurs et mineurs, ainsi que le symbole des touches correspondantes. Le choix de l'option Accord permet de sélectionner un accord parmi 24 puis de lui donner une tonalité "Rythme" vous offre une sélection de 9. . rythmes bien entendu. "Compos" travaille lui sur "les séquences" de rythmes. 75 séquences correspondant à 1 mesure, peuvent être enregistrées sous forme de chiffres de 1 à 8. Les deux chiffres 0 et 9 servent uniquement en fin de séquence pour indiquer la fin (9) ou la répétition (0).
Pour les autres options QUITTE, CHARGE, SAUVE, TEINTE et STOP, il n'y a pas besoin d'explications En revanche MEMORY requiert une petite pratique. C'est en effet une option puissante A la fin de la notice on vous explique d'ailleurs comment composer un air avec batterie et basse Memory "avale" vos notes au moment ou vous les jouez puis vous les restitue avec l'option "répète".
Vous pouvez donc enregistrer chaque voie séparément puis les rassembler pour obtenir un produit fini
Les notes ainsi enregistrées peuvent être modifiées avec une option liste.
Une autre possibilité intéressante est le séquenceur qui détermine des suites de notes et qui gêne leur répétition
Magic Sound apporte un petit studio d'enregistrement sur votre Amstrad Gageons

qu'avec sa simplicité et ses nombreuses options il saura devenir un véritable utilitaire et surtout un instrument de découverte pour les débutants ■



3D STUDIO'

Oui bien sûr, la troisième dimension, surtout avec un logiciel de dessin c'est joli mais le problème c'est le temps mis pour l'affichage des dessins.



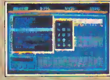
Oh bien madame Michu vous ne connaissez donc pas 3D Studio ! Avec ce logiciel (comme dit mon fils) vous pouvez animer des objets en 3D.

Rendez vous compte ! "C'est pas possible tout de même les progres qu'ils font maintenant avec leurs bombes atomiques.. Laissons-là à deux menagères et retournons à 3D Studio.

Ce logiciel est presenté sous forme d'un dossier bleu avec une disquette et un mode d'emploi à l'interieur, tout ça pour le même prix.

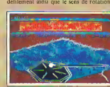
On vous apprend dans les quelques feuillets qui constituent le manuel que l'on peut comprendre et même aimer les maths grâce au programme et à la geometrie dans l'espace.

En tous cas cela me coûte rien d'essayer. ON vous conseille egalement de commencer votre apprentissage par l'utilisation d'objets dejà definis. En effet la disquette comprend quelques exemples qui vont de la croix a la navette spatiale. Les differents menus sont actionnés par les flèches du curseur et les options apparaissent en "vidéo inverse".



Le tout est trés "dépouillé" sans gadgets tels menus déroulants et autres Machintosheries. De toutes façons nous sommes là pour faire des maths sans en avoir l'air. Un objet en 3D est constitué de faces, d'arêtes, et de points. On vous demande, lors de la création d'un objet un certain nombre de paramètres : nombre maximum de faces, de points et de points par face. Ces paramètres sont bien entendus limités par la memoire. Ainsi il est impossible d'avoir pour un objet 99 faces, 99 arêts et 99 pointspar face. Pour simplifier l'entree des points on les désigne par une lettre (A, B,. .). Il est conseillé de tracer la figure sur le papier pour reperer facilement les coordonnées des différents points. La methode la plus rapide consiste à entrer les faces une à une. Par exemple un cube comporte 6 faces, la premiere face pourra être de la forme "ABCD". Le programme vous demandera les coordonnées des 4 points et constituera une face. Ensuite une entrée telle que CDEF vous apportera simplement une demande concernant les coordonnées de E et F puisque C et D sont déja connus. Une fois toutes les faces entrées il est possible de modifier certaines coordonnées. N'oubliez surtout pas d'effectuer une sauvegarde . ce serait dommage de perdre de si precieuses données.

Cet objet creé ne doit pas rester figé, vous pouvez l'observer sous toutes les coutures : avec une perspective cavaliére ou comique. De plus vous pourrez vous plonger avec délice dans les rotations, les affinités et les translations. Votre objet ne semble pas assez reel, choisissez l'option arêtes cachées invisibles et au prix d'un temps de calcul plus importants, votre volume semblera plus "solide". L'animation est une fonction très interessante. En entrant les sens de rotations sur les 3 axes (negatif, positif) puis le nombre de figures voulues. Les images vont se tracer une à une, arête pr arête, et ce d'autant plus lentement qu'il y a de faces (je ne vous parle même pas de l'option arêtes cachées invisibles). Ensuite il est préferable de sauver l'animation pour ensuite l'exécuter. On peut alros faire varier la vitesse de defilement ainsi que le sens de rotation.



Le programme est assez simple d'emploi, ses performances sont bonnes. Une tres bonne idee . la possibilite d'utiliser les objets ou les animations dans les programmes BASIC grâce à des modules independants. Quand à l'objet de l'auteur . faire "aimer" les maths à partir de la géométrie dans l'espace est-il atteint ?



SILIPACK

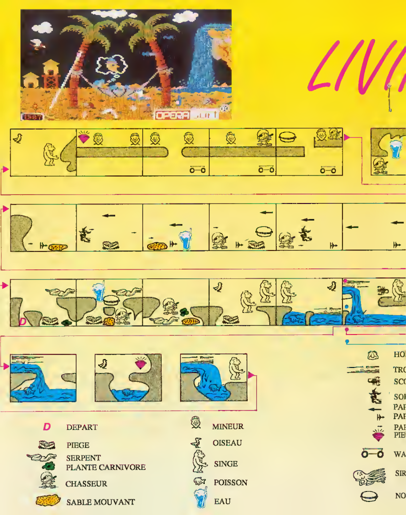
Silipack regroupe en fait 2 programmes : Silidrum et Silitone. Le premier, comme son nom l'indique aux anglophones concerne les percussions tandis que le second est un "séquenceur".
Après une présentation tonitruante sur un air extrait de Zoolook (J.-M. Jarre) Silidrum apparaît dans toute sa splendeur. Un tableau bleu comportant de multiples cases et plusieurs fenêtres composent le décor. Au-dessus des cases il y a un bandeau contenant 13 instruments, de la grosse caisse au claquement de mains. L'envie est grande de taper sur tous ces objets afin d'égaler le grand Phil Collins (ne rêvons pas, tout de même). Le menu propose 4 options MODE, DISC, VISU et DEMO. Selon le principe LIFO (Last In First Out), Démo vous propose 6 rythmes endiablés qui vous aideront dans vos premiers pas de batteur. Voici le principe général de toute construction musicale. Installez-vous en mode création, sous chaque instrument une colonne de cases vides. Si, lorsque vous passez avec la flèche sur une des cases, vous validez l'emplacement cela correspondra à un "coup" sur l'instrument désigné. Des zones plus ou moins claires correspondent à une mesure. Le choix est possible entre 3 et 4 mesures. A voir de disposer correctement les instruments pour obtenir un rythme harmonieux (sur 3 voies au maximum).



La séquence étant définie vous pouvez l'enregistrer sous une lettre de A à P. Le tempo est modifiable et varie de 1 à 32. Vous souhaitez ajouter une mélodie, passez sur Silitone. Là aussi musique de J.-M. Jarre (décidément). On découvre alors le tableau de bord du programme. Et celui-ci est plutôt chargé ! : un clavier, un choix de 10 tonalités, 10 enveloppes, une fenêtre de commandes. Une fenêtre d'erreur disque et une visualisation de séquence parmi les 16 disponibles. On peut écrire sur les 3 voies, cycler les séquences ; ajouter des morceaux de Silidrum. Hélas, le clavier n'est pas accessible directement et ma frime de néophyte s'est heurtée à la dure sélection des notes par l'intermédiaire de la flèche.
Silipack est un ensemble permettant d'obtenir des résultats surprenants (il n'y a qu'à écouter les musiques de présentation). Mais le tout fait un peu "touffu" et le débutant aura peut-être un peu de mal à s'y retrouver. Heureusement le manuel est là !



Projection sur:
xOy vue de dessus
yOz vue de face
les trois vues
ESC



OPERA
LIVI
D DEPART
PIEGE
SERPENT
PLANTE CARNIVORE
CHASSEUR
SABLE MOUVANT
MINEUR
OISEAU
SINGE
POISSON
EAU
HO
TR
SC
SO
PA
PA
PA
PIE
WA
SIR
NO

/INGSTONE

GRANJARD Olivier

Gagné !

HOMME PREHISTORIQUE
TRONC
SCORPION
SORCIER
PAPOU LANCE
PAPOU ARC
PAPOU SARBACANE
PIERRE PRECIEUSE
WAGON
SIRENE
NOURRITURE





PHARAON

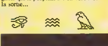
Aventure



Ah ! Le mystère des grandes pyramides m'a toujours séduit... Certains naïfs croient que nous avons tout découvert, tout exploité et qu'il n'y a plus aucun intérêt à poursuivre des recherches archéologiques en Egypte. Toutes ces affirmations ne m'ont jamais empêché de continuer mes recherches, quitte à être en marge de l'université de Washington dont je fais partie !..

Et aujourd'hui, le résultat est là : j'ai découvert le secret d'Ackthéon.. Il était tout simplement le pharaon de l'anti-matière. Vous vous rendez compte de l'importance militaire d'une telle connaissance ? Celui qui connaîtra la formule d'Ackthéon pourra aller jusqu'à dissimuler certaines parties de la terre en cas de conflit...

Je décide donc aussitôt de me rendre au Caire afin de faire "cracher" la formule à Ackthéon... Je n'oublie pas de mettre dans mes bagages Fibroman, fruit des dernières recherches technologiques qui me sera bien utile et qui m'indique l'endroit où je me trouve. Possédant alors tous les éléments me permettant d'accéder à la victoire, je me retrouve à l'entrée de la cité et les difficultés commencent tout de suite. Seulement, on ne m'a pas aussi facilement !... Et je parviens à entrer dans la mosquée ce qui m'a valu l'épreuve du labyrinthe qui n'est autre qu'un labyrinthe immense et désarmant qui nécessite une grande réserve d'oxygène et la possession de harpons pour anéantir les énormes araignées qui le peuplent si l'on veut trouver la sortie...



Mais cette épreuve me permet aussi de commencer à résoudre l'énigme car je trouve sur le sol une petite pyramide et je sais qu'il me faudra en posséder trois pour espérer percer le mystère... Me trouvant en Egypte, je dois bien sûr considérer les désirs des dieux, des pharaons sans oublier le grand Sphinx. Il va donc falloir que je fasse un cadeau au dieu si je veux obtenir ses bonnes grâces (et l'aventure considère



le progrès de notre société car il faudra lui faire un cadeau qui est tout ce qu'il y a de plus moderne...). Les habitants du Caire également vont m'être d'un grand secours mais pour certains d'entre eux je dois me plier à l'épreuve du Dollarium qui me permet d'acheter l'objet de mes désirs à condition d'être assez rapide..

Plus j'avance et plus je commence à comprendre tout le mécanisme ; je sens que bientôt Ackthéon n'aura plus de secret pour moi lorsque j'entends de grands bruits autour de moi. Que se passe-t-il ? Un tremblement de terre ?... Ah, si seulement, ce n'était que cela ! Car, en effet, je me suis fait rattraper par Yvan Skival et c'est la fin des haricots ! Comment ? Je ne vous ai pas parlé de lui ? C'est tout simplement mon homologue bulgare qui recherche lui aussi la formule magique... et qui vient de tout faire rater !●

Notre avis :

Pharaon est une aventure qui a l'originalité d'intégrer 2 jeux d'arcade dans le scénario même, ce qui risque d'enchanter certains... et de faire piquer des crises à d'autres. Les dessins sont digitalisés et, en général, agréables à l'œil ; l'analyseur de syntaxe est suffisamment souple et la gestion du jeu par icônes est simple d'utilisation... Somme toute, une bonne petite aventure sur fond de pyramide qui a son suspense et qui n'a pas peur de mélanger les époques et les objets qui s'y rapportent...

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

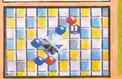
MOTOS

Arcade ■

L'état d'alerte rouge est en place car la base solaire est sérieusement menacée par l'invasion d'abeilles de l'espace ; mais que va-t-il se passer si personne ne se préoccupe de ce problème ?
Heureusement que vous êtes là à bord de votre vaisseau !... Pour défendre la base vous vous retrouvez donc sur des surfaces tres colorées et composées de petits carrés. Malheureusement, chaque niveau a un peu trop tendance à être envahi alors il ne vous reste plus qu'à pousser, pousser ces odieux envahisseurs dans les profondeurs de l'abîme. Mais attention, vous devez faire rapidement le vide car, sinon, le tir commence et les petites cases se dérobent petit à petit sous vous-même et c'est alors la fin tragique !... Mais si vous reussissez a recuperer des capsules de puissance et de saut, vous avez alors la possibilité de vous attaquer aux ennemis les plus forts et de sauter les cases vides.

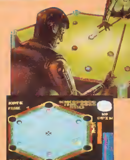
Notre avis :

Logiciel agréable très coloré présentant une bonne animation et permettant de passer un moment de détente avec un jeu pas difficile.



ANGLEBALL

Simulation ■



Ça ressemble à un billard, on dirait un jeu de billard... d'ailleurs c'est un billard à une différence pres : la table est hexagonale ! Après avoir choisi votre mode de jeu (vous êtes en effet autorisé à jouer seul, contre l'ordinateur ou contre un autre joueur), vous vous lancez veritablement dans la partie Vous n'avez pas moins de 24 positions de boules différentes !. Soit largement de quoi vous entraîner sérieusement. La marche à suivre est la suivante . vous déterminez l'angle que vous voulez donner à la boule choisie puis vous sélectionnez la puissance avec laquelle vous tapez sur votre boule .. cela donne en général des résultats plus ou moins satisfaisants mais il y a un point qu'il ne faut jamais oublier . il faut se servir des bords de la table pour taper une boule ou changer habilement de direction...
Et si par hasard, vous deveniez surdoué ou si vous vouliez faire preuve d'originalité, vous avez la possibilité de creer et de sauvegarder vos propres emplacements de boules...

Notre avis :

Graphisme de bonne qualité et réalisme sont au rendez-vous avec ce logiciel qui requiert quand même une qualité de base importante · ne pas perdre la boule...

MICROBALL

Arcade ■

Quoi de plus classique qu'un flipper !. Et pourtant, ça marche à tous les coups ! Vous vous mettez devant votre CPC, vous chargez la cassette et vous voilà fin prêt pour opérer des prouesses...

Notre avis :

Le graphisme est clair, net et sans bavure , un petit détail malheureux : les flippers droit et gauche ont un espace entre eux ce qui fait que certaines balles sont insaisissables.. L'animation est quant à elle relativement rapide mais attention, vous avez toujours l'inconvénient majeur d'un flipper sur micro : vous ne pouvez pas le secouer !

Celui-ci présente les particularités suivantes : les 5 cibles se trouvant sur la gauche vous permettent d'augmenter le multiplicateur de points qui vous octroie une balle supplémentaire si vous allumez le multiplicateur à 5×... Par ailleurs, le fait d'allumer les trois cibles A, B et C rapporte un petit pactole de points (sachez que vous avez la possibilité de faire tourner les lumiéres, ce qui est très pratique suivant l'endroit ou se trouve votre balle).



Enfin, vous obtenez des balles additionnelles chaque fois que vous atteignez les scores respectifs de 250 000, 480 000 et 720 000. Mais attention, ne soyez pas trop doué et n'effectuez pas ces scores avec la même balle car vous ne pouvez obtenir qu'une balle additionnelle par balle !...

L'ŒIL DE SET

Aventure/Jeu de rôle

5 h du matin ! Tyrkos est profondément dans les bras de Morphée lorsque, soudain, des coups forts et répetés se font entendre à la porte d'entrée. Réveillé en sursaut, le puissant guerrier Tyrkos se demande bien qui ose troubler son sommeil à une heure pareille..

Des gardes se tiennent dans l'encadrement de la porte et lui exposent tout de suite l'objet de leur visite : "Vite, habille-toi et suis-nous jusqu'au palais de Fynsk... Il s'est passé quelque chose de très grave et il a besoin de toi . " Ils se retrouvent tous au chateau du comté d'Okknokk dans le quart d'heure suivant.



Fynsk commence alors le récit de ses malheurs à Tyrkos, valeureux guerrier , le souverain possedait un sceptre, l'œil de Set, qui lui donnait des pouvoirs surnaturels. Malheureusement, il vient de lui être dérobé par le nécromancien Atrackses qui est parti se réfugier dans son repère... Fynsk demande donc bien évidemment à Tyrkos de se rendre là-bas et de lui rapporter l'œil de Set. Il peut quand même faire deux choses pour lui : tout d'abord, un guide va l'accompagner jusqu'à l'entrée du souterrain devant mener au repère et ensuite, il suffira de prononcer son nom pour être téléporté dans le palais une fois la mission accomplie...

C'est ainsi que Tyrkos, courageux guerrier à l'épée longue et à la dague, se tient à l'entrée d'un tunnel qui se referme définitivement après son passage Il se retrouve alors dans une salle qui sent les pièges à plein nez ; au milieu de la pièce se trouve un présentoir avec une gemme. Tyrkos la prend délicatement, déclenche aussitôt tout un système de trappes. et s'en tire miraculeusement sans aucune blessure ! Par contre, des zombies l'attendent dans la pièce suivante ; il faut absolument qu'il ne soit pas repéré mais comment faire ?... La petite pièce à côté peut-être ? Ayant tranquillement attendu que ces gardes inquiétants passent leur chemin, notre héros se retrouve dans une caverne avec crevasse mais ce n'est pas cette petite difficulté qui



va le bloquer ni même l'impressionnant lac de cave qui lui chauffe ensuite les oreilles .. Heureusement, il y a un passage secret qui aprés l'élément feu lui fait découvrir l'élément eau qui, bien entendu, sert d'abri à un monstre hideux et visqueux. Tyrkos réussira-t-il à sortir vainqueur du combat inévitable ?.,.

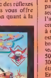
Notre avis :

Aventure agréable de nouveau style puisque vous progressez par une simple réponse à des questions à choix multiples .. L'aspect donjons et dragons livre plusieurs labyrinthes. La musique de la présentation met dans l'ambiance et la fenêtre d'action présente un graphisme correct... Bref, si vous aimez ce genre, vous passerez quelques bonnes heures.

CRAZY CARS

Simulation

La formule 1, c'est entendu, est une discipline attrayante La vitesse, et le plaisir de conduire sont des joies inaccessibles au commun des mortels. Mais que voulez-vous mon cher, ce bruit, cette combinaison si peu seyante, la possibilite de se salir sont autant de facteurs qui m'incitent à conduire ma propre voiture plutôt que de piloter un véhicule de compétition C'est pourquoi voyez-vous je sais me contenter de ma petite Mercedes 500 SEC Je ne demande qu'une chose que l'on me laisse rouler à ma vitesse : c'est-à-dire au maximum ! Pour cela il vous faut une route complètement libre, ainsi que des réflexes à toute épreuve Crazy Cars vous offre presque la premiere condition quant à la



seconde elle ne dépend que de vous. Le jeu vous offre un décor plutôt américain puisqu'au loin il m'a semblé reconnaître des gratte-ciel et surtout les tours jumelles du World Trade Center. Démarrage sur les chapeaux de roue bien sûr La route n'est pas vraiment droite et surtout n'est pas du tout plane, de nombreuses bosses secouent les suspensions et font perdre l'adhérence. Plus vous avancez plus les creux sont importants. On en arrive même à de véritables tremplins ! Le but du jeu est simple . parcourir le plus grand nombre de kilomètres. Pour cela vous disposez de plusieurs voitures : une Mercedes 500 donc, une Porsche 911, une Ferrari 308 et une Lamborghini Countach. Le tout étant divisé en 8 "étages" chronométrés. En effet vous avez au départ un total de 65 secondes qui diminue au fur et à mesure de votre avancée. A chaque fin d'"étage" vous pouvez obtenir un bonus en secondes qui vous permet de continuer la course.

Puis lorsque vous changez de niveau vous changez également de véhicules. Vos seuls obstacles : les virages très serrés et quelques véhicules sur la route

Notre avis :

Si l'idée est originale et si le graphisme est bien fait en revanche l'intérêt n'est pas des plus évidents. On se fatigue assez vite de parcourir des kilomètres avec le même paysage de fond, et surtout sans rencontrer d'autres voitures, d'autant que le son est assez horripilant.



BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Aventure

Damn it, quelle chaleur ! Après la traversée du grand canyon, ce désert qui s'étend à perte de vue me donne la nausée. Sans compter que nos gourdes sont totalement vides et pas le moindre petit point d'eau à l'horizon !... Qu'allons-nous devenir ? Soudain, un point d'eau semble se dessiner... Allons-nous pouvoir nous enivrer de cet élément liquide qui a si bon goût lorsque nous en sommes privés cruellement ?



Alors que nous nous dirigeons avec avidité vers le point d'eau, des fumées apaches apparaissent sur notre droite ; l'effet est immédiat : les bandes qui nous pourchassent vont sûrement nous repérer tout de suite... Heureusement, ils ne nous ont pas vus (l'aventure ne va quand même pas s'arrêter si vite !)...

Après nous être copieusement abreuvés et après avoir évité un éboulement de justesse nous reprenons notre route vers notre idée fixe : l'or, cet or du filon fabuleux enfoui quelque part sur la nesa du cheval mort .

Moi, Jimmy Mac Clure, je suis très bien placé pour connaître le secret que je tiens de la plus belle canaille qui existe, j'ai nommé Prosit qui n'hésite pas à faire le nettoyage par le vide de tout ce qui le gêne !... Notre but est comme vous le voyez très simple seulement pour y parvenir d'innombrables pièges nous attendent

Tout commence par un combat sans merci avec les Indiens... Heureusement que je tire toujours plus vite que mon ombre ! Réussissant à les maintenir à une distance honorable, nous atteignons le passage qui va nous conduire à la Mesa et là.. c'est la véritable débandade des Apaches. Nous pouvons dire que la Mesa nous a sauvés car, pour eux, cet endroit est maudit.. (Voilà un chose quelle est bonne !). Tout à coup, mon regard perçant repère ce qui ressemble à un morceau de plan déchiré. Ne serait-ce pas le plan de la mine d'or de Prosit qu'il aurait perdu en cours de route ?

Les problèmes commencent à se poser lorsqu'il nous faut sortir du passage. Car, comme dans toute bonne aventure de cow-boy, un guet-apens nous attend à la sortie mais ce n'est vraiment pas facile de se faire des vieilles peaux comme nous... Malgré tout, notre voyage va s'interrompre momentanément car il nous faut bivouaquer sans compter que Blueberry vient de faire une rencontre malencontreuse avec un serpent...

Notre avis :

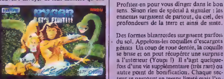
Agréable aventure du même style qu'Astérix chez Rahazade où vous avez l'impression de suivre l'histoire en B.D. grâce à une superposition de fenêtres graphiques.

RYGAR

Arcade

La préhistoire et ses mœurs barbares ont rarement fait l'objet d'une adaptation en jeu d'arcade Rygar est un homme vivant à cette époque troublée. D'ailleurs on peut déjà le remarquer : il n'est entouré que d'ennemis. Ils vont du petit dinosaure au ptérodactyle transportant chacun un punk bon teint (!).

Eh oui, la réalite historique ne semble pas vraiment respectée, mais enfin nous sommes dans un jeu d'arcade n'est-ce-pas ? Votre arme est assez extraordinaire puisqu'il s'agit d'une roue dentée de large diamètre (très large même : elle est presque plus grande que le personnage !). Cette arme se dirige au joystick et vous pouvez l'envoyer de telle manière qu'elle décrive un cercle et vienne détruire un ennemi qui se trouve derrière vous ou bien en hauteur. Pour corser le tout, chaque contact avec un adversaire est mortel.



Conclusion : il vaut mieux tirer dans le tas, c'est plus simple. Votre personnage peut également se propulser dans les airs : grâce à ses puissants muscles il peut même rester quelques temps en apesanteur

Profitez-en pour vous diriger dans le bon sens. Sinon rien de spécial à signaler : les ennemis surgissent de partout, du ciel, des profondeurs de la terre et ainsi de suite.

Des formes bizarroïdes surgissent parfois du sol. Appelons-les coquilles d'escargots géants Un coup de roue dentée, la coquille se brise et on peut récupérer une surprise a l'intérieur (Youpi !) Il s'agit quelquefois d'une vie supplémentaire (très rare) ou autre point de bonification. Chaque secteur se parcourt en temps limité mais l'intervalle est très large : il s'agit de trouver le bon compromis entre la quantité d'ennemis détruits et le temps restant.

Notre avis :

Le jeu se déroule en scrolling latéral assez bien fait. Les graphismes du décor sont soignés mais les personnages sont un peu petits. L'action est assez trépidante puisqu'il y a des obstacles naturels tels des arbres, des rochers en plus des méchants habituels Un jeu pas très original mais agréable à jouer.



OXPHAR

Aventure



Ecoutez-moi bien tous... Je crois que j'ai fait un rêve merveilleux ou j'ai rencontré des tas de personnages étranges qui sont suivant le cas cupides, violents mais aussi parfois séduisants Tous ces aspects d'ailleurs ne font pas forcément partie du domaine du rêve ou du cauchemar car ils forment assez bien ce que nous appelons dans le réel une société...
Pour moi, tout a commencé lorsque je me suis présenté aux portes du pays de Do ; j'étais seul et sans défense et bien vite, je me suis aperçu que sans rien, on ne peut pas aller bien loin Alors, j'ai découvert la clé me permettant d'accéder à une espèce de self-service regroupant des armes, des clés et de l'argent (cupidité et violence semblent donc être les nerfs de la guerre dans cette histoire). Au cours de mes déplacements, je me retrouve confronté à un dragon qui me fait tellement peur que je le tue avant même de réfléchir Cet acte me fait brusquement prendre conscience du pourquoi de ma présence dans cet étrange univers... Moi, Oxphar, je suis à la recherche de la pierre bleue de Savanah qui est, paraît-il, le symbole du bonheur. Mais pour avancer dans ce contexte, je dois faire confiance à un maître de cérémonie qui répond au doux nom de Gal, créature inquiétante et difforme qui ne va pas me laisser tomber durant tout le jeu...
Je découvre alors un hâvre de paix où je retournerai très souvent tellement c'est beau : il s' git de l'étang de Gwenfar ; d'ailleurs ses eaux renferment des phénomènes surnaturels. C'est ainsi que je fais la connaissance de Gaena qui me fait prêter le serment du jeu de Do : "Je jure de n'avoir ni plaisir, ni repos avant d'avoir trouvé la pierre bleue de Savanah"... Dès lors, je ne trouverai plus la paix avant d'être parvenu au bout de cette aventure.



Notre avis :

Fantastique logiciel qui vous plonge dans un tel contexte que vous ne pouvez le percevoir qu'en pénétrant pieds et poings liés dans l'aventure qui est, de plus, servie par un superbe graphisme...
Rappelons qu'Oxphar est également un spectacle de théâtre fantastique utilisant les nouvelles technologies et qui a servi de base pour le thème et l'esthétique du logiciel. Alors, si la compagnie de la Manide passe dans votre ville, n'hésitez pas à aller voir le spectacle et à pénétrer dans l'Etrange...



VOUS AVEZ DIT ASTUCES?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...
"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



ROAD RUNNER

Laurent Bader de Mulhouse vous rappelle que "short cut" signifie raccourci en anglais. C'est bien gentil mais à quoi cela va-t-il nous servir ? Mais à progresser dans Road Runner bien sûr ! En effet ces deux mots sont inscrits sur une pancarte désignant une grotte (miraculeuse). Il vous suffit de vous déplacer vers la gauche des le début du jeu, puis de monter vers la grotte et se placer à son entrée pour immédiatement passer au niveau 2.



ALIENS

Electric Dreams a publié une nouvelle version de son jeu Aliens. Cette version comprend 6 modules. Le listing suivant permet à partir du jeu sauvé sur disquette de visiter tous les niveaux. Attention il s'agit de la version K7 transférée sur disque. Donc, en sauvant les différents fichiers vous trouverez des doublons, en l'occurrence MAZESC et TRACKDAT. Il faut les supprimer absolument . vous n'auriez pas assez de place sur la disquette. Maintenant que tous les fichiers sont installés, tapez le listing et sauvez-le sous le nom "ALIENS" en ayant soin d'effacer le fichier original portant la même dénomination. Voilà, un petit RUN et entrez le niveau désiré. Le jeu démarre automatiquement

Puisque ma bonté n'a pas de limite voici quelques codes pour jouer "normalement" · 5327H,6106E,0464D,0524D, 7324G

```
10 MEMORY &7FFF:LOAD "kernal",&8000
20 MODE 1
30 INPUT "niveau (1 a 8) ";niv
40 RESTORE 150
50 FOR n=1 TO niv
60 READ nom$
70 NEXT
80 L=LEN(nom$)
90 POKE 35153,L
100 FOR i=1 TO L
110 POKE 35153+i,ASC(MID$(nom$,i,1)
)
120 NEXT i
130 CALL &8000
140 END
150 DATA weapon,drop,catwalk,galler
y,airduct,rescue,queen,success
```

3D GRAND PRIX

Que saint joystick nous pardonne. Le truc permettant d'obtenir le choix du circuit dans 3D Grand-Prix était légerement erroné Il fallait taper CTRL+ESC et ARTWORK avec un "K" comme dans capitaine

COMBAT SCHOOL

Arcade

Aujourd'hui est un grand jour, une fois ! En effet, Olivier vient d'être enfin retenu pour faire partie de l'élite de Combat School... (D'ailleurs, je me demande s'ils ne l'ont pas pris parce qu'il n'y avait plus personne d'autre sur la liste d'attente... Enfin ! Ne soyons pas mauvaise langue !). En parfait innocent qu'il est, il s'est imaginé qu'on allait tout de suite lui confier une mission délicate.. Il a quelque peu déchanté lorsqu'il s'est rendu compte qu'il devait s'entraîner et devenir le meilleur dans six épreuves différentes.. Pour commencer, juste histoire de se mettre dans l'ambiance, il doit effectuer une course d'obstacles (oh pas de petites haies mais de beaux et solides rondins que l'on superpose !) qui se termine par une petite échelle horizontale : un vrai parcours du combattant !... Je le récupère tout essoufflé mais il a quand même réussi à rester dans les temps. Alors, aussitôt, il enchaîne pour une séance de tir (avant d'être le meilleur, il aura quand même 3 séries différentes de tir à réussir !). Plus vif que l'éclair, il dirige son arme vers les cibles avant que celles-ci n'apparaissent seulement il anticipe tellement qu'il ne parvient pas à "descendre" le nombre minimum de cibles pour ne pas avoir de pénalités... Pauvre de lui ! Ce qui devait arriver arriva : 10 pompes à effectuer en 20 s... Dur, dur !



Remis de cette première partie, notre ami doit effectuer un second parcours du combattant en sautant par-dessus des pierres, évitant des mines et allant même jusqu'à nager, intermède qui lui semble parfaitement enfantin ! Ayant aussitôt enchaîné sur une autre séance de tir sur cibles mouvantes et qui, cette fois, ne s'est pas avérée trop mauvaise. Il entame donc la dernière ligne droite (enfin, si l'on peut dire !) car, cette fois, il est confronté à une solide partie de bras de fer avant son dernier "défoulement" sur des cibles qui sont bien sagement alignées mais, attention, il y en a certaines sur lesquelles il vaut mieux ne pas s'attarder !

Comme vous devez vous en douter, notre Rambo de service n'a éprouvé que des difficultés toutes relatives (ou presque ..) à sortir vainqueur des différentes ces épreuves... Par contre il lui reste encore à accomplir l'ultime épreuve qui n'est autre que de s'opposer en combat singulier avec son instructeur et là, je peux vous dire que ce n'est pas de la tarte !●



Notre avis :

L'adaptation de ce jeu de café est réussie au niveau du graphisme et de l'animation... Par contre, il faut signaler que le degré de difficulté ne résistera pas longtemps aux grands experts du maniement du joystick...